

MC
Nº9
450 pts
2,70 euros
PSM
Revista PlayStation
100% independiente
PSM
Libro 1
FINAL FANTASY VII
Cuadernos de tácticas
¡¡GRATIS!! PRIMER CUADERNO DE TACTICAS FFVII
Final Fantasy VIII
El juego más esperado del año ya está aquí
PRIMER CONTACTO
STAR WARS EPISODIO I
LE MANS 24 H
RAINBOW SIX
ESTO ES FUTBOL
A EXAMEN
FINAL FANTASY VIII
PAC-MAN WORLD
MGS SPECIAL MISSIONS
FISHERMAN'S BAIT
ESTRATEGIA
SILENT HILL 2ª PARTE
REPORTAJE:
PRESENTACION OFICIAL
PS2 EN ESPAÑA
POSTER ESPECIAL PORTADAS FFVIII
8 414090 203944 00009



Número 9 30 de Noviembre 1999

Staff
Editora: Susana Cadena
Redacción: Ediciones Minaya S.L.
C/ Jose María Galván, 3 entreplanta
28019 Madrid

Director: Alberto Minaya
Redactor Jefe: Sebastián Sucho,
Redactores: José Martínez, Rubén Salinas
Colaboradores:
Jaime Martín, Fernando Minaya, Wally López, Dr. Kucho, Ana Burgueño Sánchez, Patricia González,

Edita:MC Ediciones S.A.

Gerente
Jordi Fuertes

Administración:
Pº de San Gervasio, 16-20
Tlf. 93 254 12 50 - Fax: 93 254 12 63

Publicidad:
Directora de Ventas:
Carmen Ruiz
carmen.ruiz@mcediciones.es
Publicidad consumo:
Doménec Romera
Paseo San Gervasio 16 - 20. 08022 Barcelona
Tel: 93 254 12 50 Fax: 93 254 12 61
Jefa de Publicidad:
Montse Casero
comercial.mad@mcediciones.es
Publicidad:
Pilar González
Gobelas, 15. Planta baja
28023 Madrid
Tel: 91 372 87 80
Fax: 91 372 95 78

Suscripciones:
Manuel Núñez
suscripciones@mcediciones.es
Tf: 93 254 12 58. Fax: 93 254 12 59
Precio de este ejemplar: PVP 600 ptas.(IVA incl.)
Precio para Canarias, Ceuta y Melilla: PVP 600 ptas (incluye transporte)

Maquetación: Atril
Tlf: 91 471 24 75
Filmación y Fotomecánica:
MC Ediciones SA.
Pº San Gervasio, 16 -20
08022 Barcelona
Impresión: Rotographik - GIESA
Tel: 93 415 07 99
Deposito Legal: B-2615-99
PRINTED IN SPAIN

Distribución:
Coedis S.L.
Avda. de Barcelona,255
Molins de Rei, Barcelona
Coedis Madrid:
Laforja,19-21 esq. Hierro
Polígono Ind. Loeches
Torrejón de Ardoz. Madrid
Distribución Argentina:
CEDE, SA.
Sud América, 1532.1290 Buenos Aires.
Tel: 301 24 64
Fax: 302 85 06

Distribución Capital:
AYERBE Interior D.G.P.

Distribución México:
Importador exclusivo México CADE, SA.
Lago Ladoga 220 Colonia Anahuac
Delegación Miguel Hidalgo México D.F.
Tel: 545 65 14
Fax: 545 65 06
Distribución Estados: AUTREY
Distribución D.F.: Unión de Voceadores

Editor Responsable:
María Elena Cardoso
Certificado de licitud de título (en trámite)
Certificado de licitud de contenido en derechos de autor (en trámite) Número de reserva al título en derechos de autor (en trámite)

EL COMIENZO DE UNA NUEVA ERA

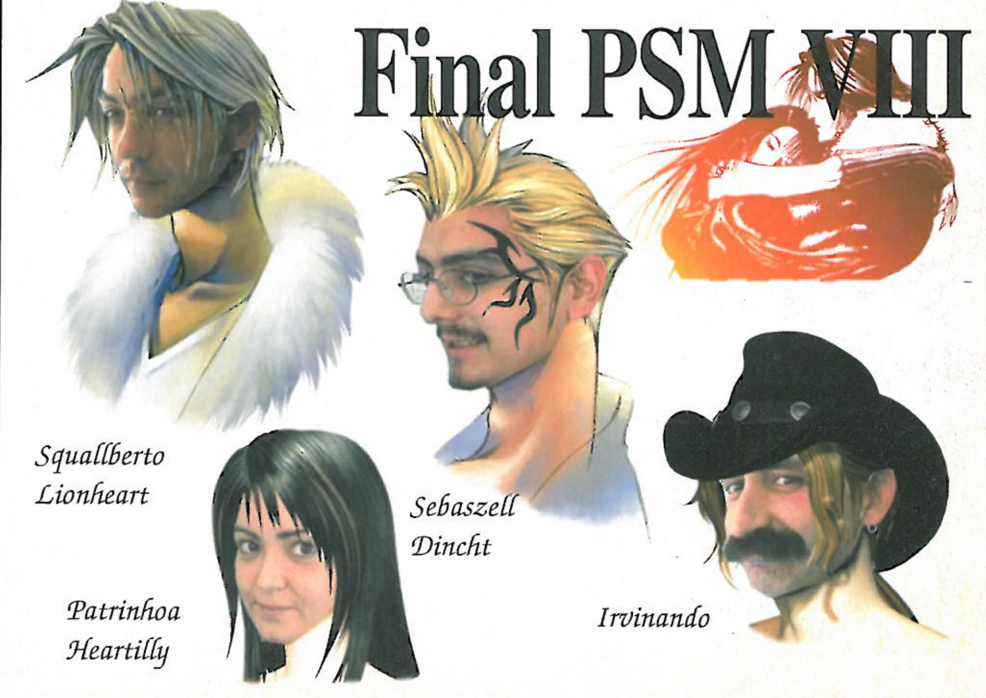


Quizá este titular debería figurar en el editorial de Diciembre por aquello de que vamos a entrar en un nuevo siglo y en un nuevo milenio. Lo que ocurre es que no me refiero al año 2000, sino al mundo de los videojuegos y es que el lanzamiento de Dreamcast parece haber marcado el comienzo de la nueva era a la que me refiero. Antes incluso de que se produjera el lanzamiento de la nueva máquina de Sega; Sony se apresuró a presentar ante la prensa su nueva consola en un acto simultáneo con Japón y sin precedentes en la historia de esto de las consolas. Y digo sin precedentes porque es la primera vez que la gente de Sony presenta a la vez algún producto suyo al mismo tiempo que en su madre patria. ¿Será esto un buen augurio y podremos disfrutar de una vez por todas de las novedades al mismo tiempo que los japoneses y ser un poco menos tercermundistas en lo que a lanzamientos se refiere? ¿Será que querían robarle protagonismo a la renacida Sega ante el inminente lanzamiento de su nueva máquina? Quizá me incline un poco más por la segunda opción; la rueda de prensa que Sony ofreció el pasado 13 de Septiembre en el hotel Palace de Madrid tuvo todo el aspecto de haber sido organizada a toda prisa. Para colmo de males alguna mente enferma tuvo la feliz idea de dar un aviso de bomba al hotel con lo que la reunión se retrasó mas de una hora. Una vez en el salón de reuniones del Palace nuestras ilusiones se fueron disipando a medida que avanzaba la conferencia sobre las ventas de Playstation en el mercado español, lo cual nos parece fenómeno y les felicitamos por ello, pero ese día todos habíamos ido allí con la ilusión de ver la Playstation 2 o PS2 como parece que será su nueva abreviatura. Y la vimos. Pero la vimos en fotografía tal y como todos la habéis podido ver en la web de Playstation en Internet. ¡Que desilusión! Todos, aunque algunos no quieran reconocerlo, íbamos con la ilusión de poder tocar la nueva consola, sopesarla, ponerla de pie o tumbada como aparece en las fotos, apretarle los botones, o lo que fuera. Nos hubiéramos conformado, aunque no la hubiéramos tocado, con que la hubieran hecho funcionar delante de nuestros ojos; pero nada, allí sólo había fotos y un dossier de prensa con los datos de la nueva consola que ni siquiera les había dado tiempo a traducir. Que pena, por un momento pensé que por fin éramos más importantes. Así pues, todo vuelve a ser como siempre y mientras los japoneses podrán disfrutar de la nueva consola a partir del mes de Marzo del 2000, nosotros nos tendremos que esperar hasta finales de ese año.

Bueno, no todo van a ser malas noticias. En esa misma rueda de prensa se confirmó la compatibilidad de los juegos y periféricos de la consola actual con la nueva, la futura capacidad de la PS2 para navegar por la red mediante un módem que se pondrá a la venta por separado más o menos un año después del lanzamiento y sobre todo la mejor noticia y la más esperada: Definitivamente podremos ver películas en DVD en la PS2. Una gran noticia si tenemos en cuenta que por el mismo precio tendremos consola, reproductor de CD´s de audio y de DVD vídeo. Ahí si que hay que aplaudir a Sony.

No os perdáis el reportaje que hemos dedicado a la nueva Play en este número donde conoceréis todas sus características, los desarrolladores que ya están trabajando en el nuevo proyecto y los juegos que ya se están preparando para la nueva "Bestia Negra", ya que ese es su color. Disfrutad de vuestra PSM y hasta el mes que viene consoleros, consoleras etc...

Alberto Minaya



PSM

Revista PlayStation 100% independiente

Wu-Tang: Shaolin Style ► pg. 32◄

Uno de los juegos más violentos y demoledores de todos los tiempos. Para que os hagáis una idea es el título que ha salido después de desaparecer Thrill Kill. Por suerte estará bien protegido para que los críos no vean ni una sola gota de sangre o Fatality sin la ayuda del manual original y el permiso de sus padres.

Star Wars: Episodio 1 ► pg. 34◄



Las fuerzas del lado oscuro están a punto de cambiar el orden de la galaxia. Solo dos Jedis como Obi-Wan Kenobi y Qui-Gon Jinn podrán evitar la mayor de las catástrofes que ha visto la confederación de planetas. Todo está en tus manos.

Final Fantasy VIII ► pg. 42◄

Esta nueva entrega demuestra que Square sabe hacer algo más que simples juegos. Guardian Forces, magias desconocidas y un sistema de juego muy parecido al de su predecesor.

Prepárate para meterte en un mundo de ciencia ficción y magia que nunca habrías sido capaz de imaginar ni en tus mejores sueños.

LA PORTADA DE ESTE MES

Todos los meses intentamos buscar esa imagen que define el estado actual de los videojuegos para crear la mejor portada posible para vuestra PSM. Este mes nos alegramos de contar con la ayuda de J.G. Jones.





Le pedimos a nuestros artistas que realizasen portadas en las que se reflejase la historia de Final Fantasy, Joe fue el primero en enviarnos su boceto.



Este es el boceto enviado por J.G., nos encanta como realiza su trabajo. ¿Veis el robot del fondo?



Al final no supimos con cual de las dos quedarnos y por eso sacamos las dos portadas en el poster.

Sled Storm ► pg. 50◄



El primer simulador de motos de nieve que consigue imprimir realismo y emoción sin olvidar uno de los apartados más importantes, la jugabilidad. Podremos preparar nuestras motos y ganar dinero con nuestras alocadas acrobacias.

Pop'n'Pop ► pg. 52◄



Todos los que pensaban que era imposible hacer un juego diferente tan divertido como Bust a Move, están a un palmo de darse con un canto en los dientes cuando tengan en sus manos este divertido juego de pensar, moverse con rapidez y lo más importante, pasar un buen rato.

Sumario



Las novedades más interesantes del mundo PlayStation. El casting de voces que dará vida a los personajes de Final Fantasy, la película. Noticias sobre una posible PlayStation Portátil y muchas noticias más sobre los nuevos lanzamientos.



Entrevista en exclusiva, con cinco de los más directos responsables del gran juego del milenio, Final Fantasy VIII. Nos comentan como y porqué se ha producido esta evolución desde FFV y sus demás proyectos para el futuro. Si te lo pierdes lo lamentarás.



La sección con más novedades del planeta. Este mes, como todos, te sorprenderemos con los títulos más esperados del milenio.



Todo sobre los juegos que están en la calle.

REPORTAJE

PlayStation 2

Cinco páginas en las que te desvelamos todos los detalles oficiales sobre la nueva generación de Sony. Podrás ver hasta el detalle más pequeño de esta gran consola. ¿Qué no te lo crees?, ve a la página 15 y alucina.

PERIFERICOS



Uno de los mejores muebles para PlayStation que hemos encontrado. Un adaptador que se ajusta al sillón y aparte de funcionar con los juegos con vibración Dual Shock nos servirá para dar suaves y relajantes masajes.



La segunda parte de la guía definitiva de Silent Hill. Localizarás todas las curas, objetos y llaves que están ocultas en este tranquilo y tenebroso pueblo. Te explicamos como resolver el enigma de los horóscopos (para los despistados que no lo vieron en la sección de trucos del número anterior) y te contamos muchas cosas más. ¿Sabías que hay cuatro finales más uno oculto?

TRUCOS



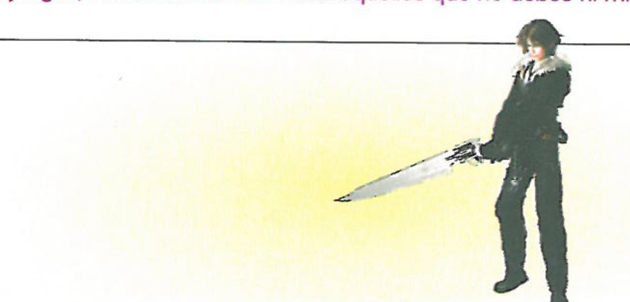
Tus juegos no se merecen menos que un par de trucos bien dados.

PSM RESPONDE

Cartas, dibujos y lo que se te ocurra en esta sección que hacemos a medias entre vosotros y nosotros.

ESCAPARATE

¿No sabes que juego comprarte?, ¿Eres nuevo en este mundo de play?. No lo dudes más y pásate por esta sección que engloba todos los juegos, desde los buenos hasta aquellos que no debes ni mirar.





Noticias y novedades PlayStation llegadas desde cualquier rincón de éste mundo y parte del otro.

Lucas Tiembla, llega Final Fantasy

La historia, los actores y más

Como os hemos ido comentando en las notas de revistas anteriores Columbia Pictures está preparando con Square lo que será la película de Final Fantasy. La gran compañía ha revelado quienes serán los que pongan las voces a los actores.

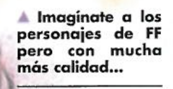
Michelle Yeoh (El mañana nunca muere) y Anna Wu (cientos de películas de Jackie Chan) puede que también estén presentes, pero por el momento no es oficial.

A pesar de que los detalles sobre la trama son bastante dispersos hay algunas cosas que conocemos (o al menos eso pensamos). La película se centrará en la Tierra, al contrario que la serie de Final Fantasy que se desarrollaba en mundos alternativos. La acción se centrará en el año 2065 y según los rumores puede que haya un asalto alienígena y un intento de escapar de la tierra. Suena bien...

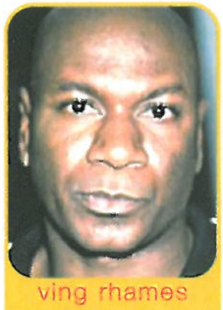
El presidente de Columbia Pictures ha dicho: "Con sus efectos especiales futuristas y lo último en tecnología de diseño gráfico, Final Fantasy es uno de los proyectos más interesantes de nuestro horizonte. Me motiva mucho llevar este tipo de proyectos a la realidad". Las voces para el film se están grabando en Los Ángeles bajo la estricta mirada de Jack Fletcher. Las animaciones se están desarrollando en las nuevas oficinas de Square en Honolulu, bajo la dirección de Hironobu Sakaguchi.A pesar de que la historia es una creación de Hironobu Sakaguchi de Square parece que está recibiendo la ayuda del escritor Al Reinert que tiene a sus espaldas películas como Apollo 13 o la versión especial de "De la tierra a la Luna" o el especial de National Geographic llamado "Todo por la humanidad". Por lo visto tiene muchos conocimientos sobre la luna, ¿tendrá algo que ver esto en la historia de la película?

El guión es de Jeff Vintar, que trabajó en la película Iron Man.

Con un coste aproximado de 70 millones de dólares esta aventura tiene todas las posibilidades de convertirse en una de las mayores aventuras del 2001. ¿¿¿Para cuando en España???



▲ Imagínate a los personajes de FF pero con mucha más calidad...



ving rhames

Pulp Fiction, Con Air, Misión Imposible



james woods

La hija del General, Vampiros de John Carpender

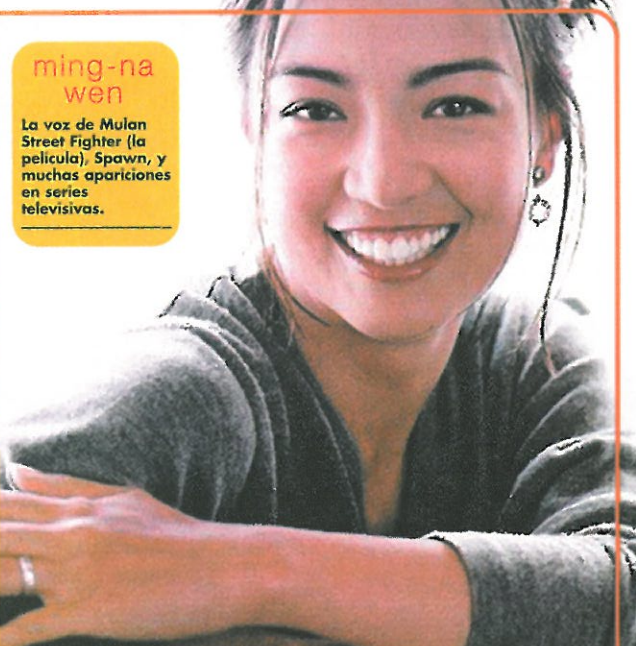


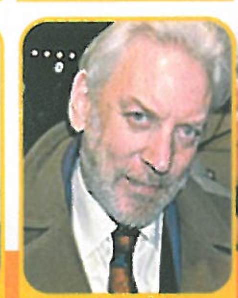
steve buscemi

Fargo, Con Air, Reservoir Dogs, Armageddon

ming-na wen

La voz de Mulan Street Fighter (la película), Spawn, y muchas apariciones en series televisivas.



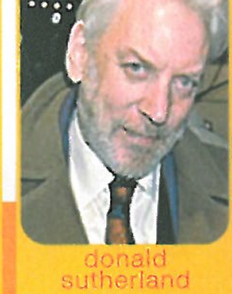


alec baldwin

La sombra, A la caza del Octubre Rojo

peri gilpin

Frasier (TV), Hércules (dibujos de TV)

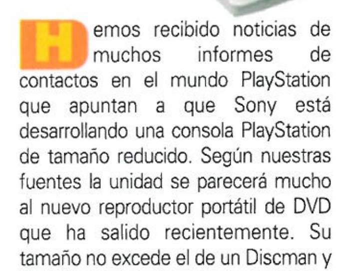


donald sutherland

JFK y tantas otras

Las voces de Final Fantasy

PlayStation de bolsillo Más que un sueño



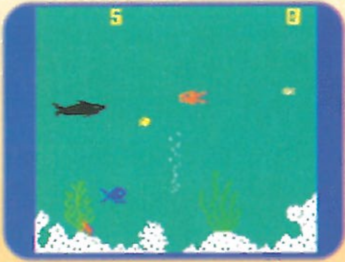


Hemos recibido noticias de muchos informes de contactos en el mundo PlayStation que apuntan a que Sony está desarrollando una consola PlayStation de tamaño reducido. Según nuestras fuentes la unidad se parecerá mucho al nuevo reproductor portátil de DVD que ha salido recientemente. Su tamaño no excede el de un Discman y viene equipado con una pantalla LCD a todo color. En cualquier caso todavía existen algunos problemas (con las unidades DVD) como la duración de las baterías (entre 3 y 4 horas) y el precio que tiene este tipo de tecnología. ¿Dispondremos algún día de una PlayStation portátil con la que jugar en el autobús de camino al colegio o la universidad?

Intellivision Vuelve Activision promete traer a PlayStation una de las máquinas más antiguas



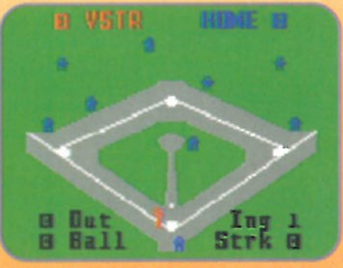
▲ Un juego con los gráficos más simples del mundo, eso sí que son viejos tiempos.



▲ *Shark! Shark!* volverá a arrasar entre los más adictos.



▲ *Astrosmash* ataca de nuevo. Prepárate para eliminar a los aliens.



▲ *Baseball*, Antes los juegos no tenían complicados nombres como ahora.

El nuevo título que está preparando Activision consiste en una colección de clásicos de la consola Intellivision con un total de 30 de sus mejores juegos. Aquí tenéis la lista al completo: Armor Battle, Astro Smash, Auto Racing, Baseball, Basketball, Boxing, Buzz Bombers, Chess, Football, Frog Bog, Golf, Hockey, Motocross, Night Stalker, Pinball, Sea Battle, Shark! Shark!, Skiing, Snafu, Soccer, Space Armada, Space Battle, Space Hawk, Spiker! Super Pro Volley Ball, Stadium Mud Buggies, Star Strike, Sub Hunt, Super Pro Decathlon, Tennis y algunos más que todavía están por determinar. Pondrán alguna versión del B-17 Bomber. Cuando salga el juego definitivo os contaremos más cosas.

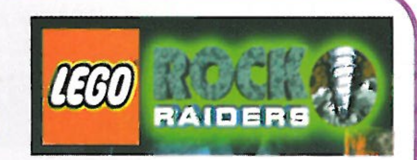
Los conejos nunca mueren

Jumping Flash 3 está en camino

Si hacéis memoria hace unos años salieron los juegos Jumping Flash 1 y 2. Ahora, y para PlayStation, podremos disfrutar de la tercera parte de este juego, cuyo lanzamiento en Japón está previsto para justo "ayer", concretamente el 14 de Octubre. El juego ha sido mejorado en todos los sentidos, se usará la perspectiva en primera persona para saltar y tendrás que ir mirando hacia abajo mientras das saltos vertiginosos. Nuestro objetivo, al igual que en los anteriores Jumping Flash, será proteger al pequeño conejito MuuMuu.Vendrá con soporte para Dual Shock y PocketStation (al menos en Japón). En cualquier caso hasta bien entrado el año 2000 no podremos disfrutar de este divertido juego.



Lego Raiders



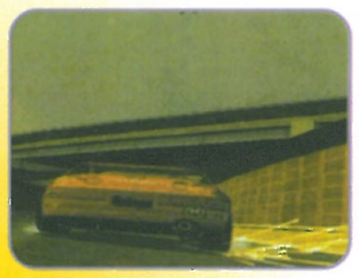
Infogrames va a lanzar este divertido juego basado en las figuras de Lego.
La versión de PlayStation se centrará en la acción al más puro estilo Shoot'em up. No conocemos demasiados detalles por el momento pero lo que sí os podemos mostrar son las primeras imágenes de este título que promete ser, como poco, muy divertido.



▲ **Gráficamente tiene buena pinta. Ojalá sea tan divertido como parece.**

"New Ridge Racer" - Playstation 2

Nos las hemos apañado para conseguiros las primeras imágenes de Namco del título que Nanco están preparando para PlayStation 2. Pégate a esta hojas, centímetro cuadrado de esta página tiene un valor incalculable... Las imágenes fueron presentadas en el Tokyo Game Show y según la propia Namco el juego final será aun mejor.
La nueva chica se llama Ai Fukami, va a haber mucha pelea entre los fans de Reiko y los que adorarán a esta nueva preciosidad virtual.



▲ **Nadie diría que esto son gráficos en tiempo real ¿verdad?**



▲ **El nivel de detalle del paisaje supera todo lo que podíamos imaginar.**



▲ **Prepárate para el 2000. Va a ser un año de lo más movido.**





▲ **El nuevo Ridge Racer aprovechará las posiblidades que ofrece la PlayStation 2 para conseguir un simulador / arcade de lo más adictivo.**

Sports Café y Global Game
Paliza virtual a ritmo de cafeína





Sports Café y Global Game han unido sus fuerzas para celebrar el primero de una serie de campeonatos virtuales de videojuegos que se realizarán (por lo menos el primero) en Madrid.
Los deportes a los que se jugarán en los campeonatos 1999/2000 serán Fútbol, Baloncesto, Tenis, Superbikes y Rallies.
Estos campeonatos se celebrarán en el local de Sports Café situado en la calle Vallehermoso 25 que contará con 14 monitores en los que los participantes podrán pasárselo en grande.
Para participar habrá que cubrir las 2500 pesetas de inscripción con las que se obtiene el derecho a entrar en el certamen. Asimismo recibirán: Una camiseta Sports Café-Global Game (necesaria para jugar), el carnet de jugador (10% de descuento en la comida y bebida del local Sports Café y otros descuentos en tiendas Global Game), el reglamento y una Memory Card.

Sony con el campeonato de España Gran Turismo



La gran empresa Sony con motivo del inminente lanzamiento de Gran Turismo y gracias a sus continuas participaciones en el mundo de los deportes patrocina a los pilotos Victor Fernández y Luigi Mazzali a los mandos del extravagante Renault Spider.
El primer reto de sus participantes sucedió el pasado 26 de Septiembre en el circuito del Jarama. Ahora les esperan las grandes pruebas del día 24 de Barcelona en Montmeló y el 14 de Noviembre en el circuito Ricardo Tormo de Valencia.
Victor Fernández (para aquellos que les interese el apasionante mundo del motor) inició su andadura en las Copas Renault en las que demostró su gran capacidad para situarse en las mejores posiciones de salida (ya sabéis la pole). El otro conductor es Luigi Mazzali (no, no es hermano de Mario) empezó su andadura aquí en España demostrando su gran capacidad para desenvolverse en cualquier tipo de campeonato, participando en el 91 en el Campeonato Fórmula Fiat.
PlayStation ya tiene coche y conductores, esperemos que consigan buenos resultados.



Saludos desde Japón de Hua-Kin, vuestro corresponsal, siempre a la ultima de lo que se cuece, en la tierra del sol naciente, que no caliente.

¡Hola Otakus!. Japón está revuelta últimamente. Los fans de los videojuegos y la electrónica han estado de fiesta y ahora se están agrupando para recuperar energías después del evento "Akihabara Denki Matsuri", que traducido significa "Liquidación de existencias en Akihabara". Vale, era broma (aunque de sueños también se vive). 'Matsuri' significa Festival y 'Denki' es 'Cosas electrónicas'. Como habrás adivinado esto ha sido una locura y Akihabara ha estado hasta arriba de gente.

Todos los fans del anime y los cómics tuvieron sus dosis en el Tokio Game Show de 1999 celebrado en el centro de convenciones Tokio Big Slight. Y eso no es todo puesto que hace un par de días terminó el Festival Danjiri. Este festival consiste en grandes barcas de madera transportadas por las calles de la ciudad por hombres jóvenes que terminan chocando contra alguna tienda o casa. Por esa razón se le conoce como el Festival de la Lucha y si lo ves en la televisión alguna vez sabrás porque se le da este nombre.

A pesar de todo la mejor noticia para mí es la llegada de la época de lluvias, la yokatta. Estos días las temperaturas han estado rondando los 45-50 grados y voy a tener que cambiar mi bañador por el kit de la jungla. Tokio en verano parece una jungla con millones de saltamontes en los árboles y matorrales que no dejan de resonar con el canto de estos animalitos. Es un sonido que no podéis ni imaginar. Hay arbustos llenos de ellos justo delante de mi apartamento aquí en Akihabara, haciendo prácticamente imposible que me pueda escuchar a mí mismo. Tengo que elegir entre abrir las ventanas por las noches y quedarme sordo o dejarlas cerradas y morirme de calor. Pero no hay problemas - esto sigue siendo Akihabara, ¡el paraíso de los videojuegos!

Noticias

Nuestro colega del Dragón ha vuelto. Capcom ha confirmado que Ryu y sus amigos volverán a PlayStation con un nuevo y mejorado Breath of Fire IV. El juego vendrá con grandes cantidades de animaciones y tiene unas fechas de lanzamiento no anteriores al año 2000. La compañía a anunciado a su vez el título Rockman Dash 2 para Japón que vendrá con una demo de Episodio 1 con un juego gratuito de Tron ni Cobun (The Misadventures of Tron Bonne). Estos juegos no sandrán fuera de Japón antes del 2000.

TOKYO FLASH!

Despues de este verano caluroso y húmedo todos los estudiantes Japoneses volverán al colegio, pero eso sí, con unos nuevos amigos. En las últimas semanas se ha puesto de moda que los estudiantes lleven insectos-mascota. La fiebre de los insectos está arrasando amigos. Los vendedores japoneses siempre se han caracterizado por su gran capacidad para llevar sus productos a los dispensadores automáticos que pueblan las calles de Japón. Ahora los japoneses pueden acercase a una máquina y elegir entre un refresco de cola con hielo o un puñado de escarabajos ciervo. No podéis ni imaginaros lo populares que se están haciendo aquí. Hace no demasiado tiempo había un programa de televisión en el que un tipo era capaz de vivir mediante la venta de bichos vivientes que tenía en su propio apartamento. No tenía un sofá, lo que sí tenía era 20 grandes contenedores del tamaño de un sofá llenos de toda clase de insectos que estaban listos para ser vendidos a las tiendas locales. Se podría decir que él ha sido el precursor de esta fiebre, la insectomanía está haciendo a algunos realmente ricos.




▲ Está claro que no es una mascota común, pero seguro que no necesitarás sacarlo a hacer pis todas las mañanas.

ALTAMENTE ANTICIPADO



Los dinosaurios triunfan con Dino Crisis, pero ahora Capcom tiene el éxito asegurado con su nuevo título Resident Evil 3, Last Escape en Japón, que ha salido a la calle hace no menos de un par de semanas. En menor medida están teniendo buen éxito juegos como Tondemo Crisis de Tokuma Shoten o Gekiso Tomarunner de SCE: un juego de carreras a pie.

◄ Este singular juego de carreras está teniendo muy buena acogida entre la audiencia nipona.

Lo más caliente

Dino Crisis ha sido el gran héroe del mes con un número de ventas inusitado. Está claro que Capcom sabe hacer este tipo de juegos. No falta mucho para que los usuarios de España puedan tener este título en sus manos. Pronto podréis convertiros en los héroes que detengan la invasión de los dinosaurios.

El otro título que está seduciendo a los japoneses con su innovadora forma de juego es Ape Escape (aquí llamado Saru Getchu). Está claro que el éxito de este tipo de juegos radica en la capacidad que tengan los programadores para hacer cosas originales.

◄ El mundo peligra con tanto mono y dinosaurio suelto por ahí.

Lo último de Square: Front Mission 3

Front Mission 3 se aproxima a otros títulos como Zeus II y SD Gundam Generation al tratarse de un juego en el que los mechs tienen la supremacía armamentística. Los videos son alucinantes y la historia (al ser de Square) es realmente buena. Pronto sabréis más de este fantástico juego.



◄ ¿Por qué será que el objetivo del 80% de los juegos es conquistar o salvar el mundo?



1. **Legend Of Mana (Square)**
2. Dino Crisis (Capcom)
3. Dance Dance Revolution (Konami)
4. Saru Get'you (SCEI)
5. Fire Pro Wrestling (Human)
6. Simple 1500 Series Billiards (culture Publishers)
7. Minnano Golf (SCEI/SPT)
8. Ore no shikabane (Konami)
9. Persona 2, Innocent Sin (Ascii)
10. Vandal Hearts 2 (Konami)

Lista de lanzamientos en Japón

DATE	TITLE	PUBLISHER	GENRE
7/10	Silver Incident	(ASCII)	Aventura
	Dusky Road Exploration Team	(Spike)	Aventura
	Psychic Force 2	(Taito)	Acción
14/10	Light Island	(Affect)	Acción
	Robot Merobot	(Nemesis)	Mechs
	Perpetual Collection	(Media Works)	Otro
21/10	Planet Laika	(Enix)	Rol
	Superlite 1500 Series: Pachi fu	(Success)	Mesa
	Superlite 1500 Series: Let's win at Pachislo!	(Success)	Mesa
	Superlite 1500 Series: Shogi 2	(Success)	Mesa
	Superlite 1500 Series: Hanafuda	(Success)	Mesa
	One On One	(Jordan)	Mechs
	Magical Drop F	(Data East)	Puzzle
	Japan Pro Mah Jong Official League	(Naguzat)	Mesa
28/10	Prismaticallization	(Ark System Works)	Aventura
	Monster Conpri World Version 2	(Idea Factory)	Rol
	Baroque	(Sting)	Rol
	Clickman's Click Day	(Tokuma Shoten)	???
	High School of Brits	(Media Works)	Mesa
En algún momento de Octubre:			
	ZEUS II: Carnage Heart	(Artdink)	Mechs
	Space Mobility VANARK	(Asmik Entertainment)	Aventura
	Mori's Kingdom	(Asmik Entertainment)	Rol
	Knights of Genesis	(Escott)	Rol



Las modas "traslúcidas" en las que se ve el esqueleto de las máquinas se están imponiendo desde que hicieron su aparición en las tiendas los iMac de Apple. Así es como empresas del estilo de Bandai están llevando al mercado juegos portátiles con 3 colores translúcidos. Todos los Otakus se han esperado a que salgan estas versiones para comprar sus juegos portátiles favoritos.

ZEUS II

No hay ni un solo jugador japonés al que no le gusten los mech, esa es la razón del éxito del nuevo juego de Artdink, ZEUS II Carnage Heart. Su lanzamiento está previsto para Octubre y estará plagado de OKEs (OverKill Machines) del estilo de helicópteros y tanques que lanzarán rayos y misiles en lo que será una batalla sin fin. Estoy como loco por tener este juego en mis manos.



▲ **Las tácticas de combate son el aspecto más importante de este título.**









Dejemos estas chiquilladas. Tenemos grandes mundos que conquistar
Si, uh... Ya, ya, chiquilladas





PSM Revista 100%

PSM

REVISTA PLAYSTATION 100% INDEPENDIENTE

Independiente...

...Significa que no hay nadie que nos maneje como títeres

Ser totalmente independientes es algo más que una frase hecha, es una misión de todo el equipo.

Escribimos sobre lo que queremos, hacemos las portadas que más nos gustan sin depender de nadie y hacemos todo cuanto está en nuestra mano para teneros informados sobre lo que se mueve en este gran mundo de los videojuegos.
Os prometemos total independencia a vosotros, los usuarios de PlayStation.

No os merecéis menos



RUMORES

Si quieres más información sobre los últimos títulos y todos sus detalles, no busques muy lejos, porque PSM siempre tiene la oreja pegada a la pared para ti...

Drivers se prepara
Aún más acción

Si has probado Driver o has leído el análisis que te presentamos en números anteriores, te habrás dado cuenta que estás ante un juego de los que hacen historia. Pues bien, prepárate por que es muy probable que dentro de poco podamos disfrutar de una segunda parte de este magnífico título. Gt Interactive no ha podido confirmar que tipo de "continuación" será, ya que puede que se trate de una mera ampliación con nuevas ciudades y coches o de una verdadera segunda parte con mejoras. Según los rumores que han llegado a la redacción esta nueva versión de Driver estará disponible para la actual PlayStation. En cualquier caso es muy posible que esté disponible (al menos en Estados Unidos) en Primavera.



No podemos esperar para tener la una segunda parte de este juegazo entre nuestras manos.

◄ La continuación de Driver puede que esté mucho antes de lo que tenemos pensado. En cualquier caso no estará antes de primavera.

Square se va de Marcha

Desde que salieron títulos como Parappa de Rapper o el fenomenal Bust-a-Groove hemos visto como este tipo de juegos de música iban ganando más y más adeptos. Ahora, Square se ha puesto a desarrollar un nuevo juego que será muy parecido a otros como Beatmania de Konami, Bust a Groove o el fantástico Dance Dance Revolution (aquí conocido como Dance Station). ¿Veremos a Squall y a Cloud con gafas de sol bailando a ritmo de la música más cañera del momento?, es muy probable que sí.



▲ ¿Será un juego de baile con toques de Rol o será un juego de baile con toques de lucha como el Ergheiz? Según tenemos entendido será algo totalmente original y siendo Square es más que posible.

Rogue Trip ¿2?



Rogue Trip de SingleTrac, un juego muy en la línea de Twisted Metal, tiene todas las posibilidades de convertirse en un clásico cuando la gran Gt Interactive lance la segunda parte de este entretenido y demoledor juego de coches. Según nuestros espías la segunda parte vendrá con nuevos coches, armas más demoledoras y mucha más acción. Todo ello sin olvidar el modo de alta resolución y las nuevas canciones de moda.



¿Konami y Microsoft?

Ultimamente el mercado de los ordenadores personajes está empezando a abandonar su enfoque "serio" para darse cuenta del potencial que tienen los juegos entretenidos que buscan la acción desenfrenada durante horas y horas. Uno de los casos más recientes es el fantástico Rainbow Six que ha sido convertido para PlayStation desde su versión PC.

Lo que tenemos entre manos ahora es un rumor realmente interesante. Parece que Microsoft está en conversaciones con la gran Konami para realizar las conversiones a PC de dos de los más grandes y demoledores juegos de PlayStation; Silent Hill y Metal Gear Solid. Ambos juegos "teóricamente" estarán disponibles para finales de año o principios del siguiente.

Supuestamente las versiones de PC vendrán con gráficos de muy alta resolución (teniendo en cuenta que en PC alta resolución es 800x600 en adelante y en PlayStation con 512x384 tenemos suficiente), soporte para batallas por red o Internet (¿te imaginas echar una partida en un mapa de MGS con varios a la vez?). No sabemos si los rumores son 100%, habrá que esperar unos meses hasta saber algo.

¿Micro Machines?

Codemasters, la empresa británica que estuvo detrás del clásico Micro Machines, ha comunicado su intención de crear un nuevo juego de la serie, que inició originalmente Andrew Graham. Según los rumores el juego se basará en muñecos de combate miniaturizados que tendrán que eliminarse unos a otros en un terreno de combate. Codemasters ha firmado con Activision para su distribución en Estados Unidos y ha abierto una sede de representación aquí en España. Seguro que tienen muchas sorpresas para este nuevo año, milenio y siglo 2000.



Ve despidiéndote de los Micro Machines, por el momento veremos ningún título con este nombre en nuestra PlayStation.



Tras la pista ¿2?

Lista de Títulos que están en desarrollo para PlayStation 2

A Sony sabe como crear una nueva consola y por esa razón se ha puesto manos a la obra con los demás desarrolladores de Japón, Estados Unidos y Europa para tener listos el mayor número de juegos en el día del lanzamiento de la consola.

Para que vayáis abriendo boca echadle un vistazo a estos 85 juegos que están preparando las empresas Japonesas:





DESARROLLADOR	NOMBRES DE LOS JUEGOS	GENERO
Artdink Corporation	A-Train 6	Simulación
Ascii Corporation		
Grasshopper Manufacture Inc.	Flower Sun And Rain	Acción / Aventura
Ascii Corporation		
Opus Corporation	Panic Surfing	Acción / Deportes
Ask Co.,Ltd.	Billiards Master2	Deportes
Asmik Ace Entertainment, Inc.	Sidewinder Max	Simulador de vuelo en 3D
Astroll Co.,Ltd.	American Arcade	Pinball Etc.
Athena Co.,Ltd.	Pro Mahjong Kiwame Next	Juego de Mesa
Bandai Co.,Ltd.		
Bec Co.,Ltd.	Mobile Suit Gundam	Acción 3D
Capcom Co.,Ltd.	Oni Musha	Sin confirmar
Capcom Co.,Ltd.		
Arika Co.,Ltd.	Street Fighter Ex3	Beat'em up
Dazz Co.,Ltd.	Lakemasters Ex	Pesca
Ecseco Development Co.,Ltd.	Battle On The Ghat	Carreras
Electronic Arts Square K.K.	Xfire	Acción Shooting
Enix Corporation	Bbd2000	Simulación
Enix Corporation	Bust A Move3	Baile / Musica
Enix Corporation	Exotica	Rol / Acción
Enix Corporation	Beat'em up Qts	Juego Televisivo
Enix Corporation	Sonnette	Historia de Amor
Enix Corporation	Star Ocean 3	Rol
From Software, Inc.	Armored Core 2	Acción
From Software, Inc.	Eternal Ring	Rol
Fujimic, Inc.	Bakuryu2	Deportes
Genki Co.,Ltd.	Jade Cocoon2 Story Of The Tamamayu2	Rol
Gust Co.,Ltd.	Fly High	Carreras
Hudson Soft Co.,Ltd.	Bloody Roar 3	Beat'em up
Hudson Soft Co.,Ltd.	Bomberman 2001	Acción
I 4 Corporation	Ai Igo 2001	Juego de Mesa
I 4 Corporation	Ai Mahjong 2001	Juego de Mesa
I 4 Corporation	Ai Shogi 2001	Juego de Mesa
Idea Factory Co.,Ltd.	Sky Surfer	Deportes
Imagineer Co.,Ltd.	Wild Wild Carreras	Carreras
Jorudan Co.,Ltd.	1 On 1 Government	Acción
Kaga Tech Co.,Ltd.		

Continua en pag. 17

VAYA...



PlayStation 2 - En Red

Otra de las novedades que se presentaron de forma oficial el pasado 13 de Septiembre en Tokyo fue la posibilidad de conectar la PlayStation 2 a través de red.

La consola PlayStation 2 vendrá con conexión Ethernet para poder conectarse a cable digital o a red local. Su utilidad se verá reforzada por la posibilidad que tendrá la Play2 de ser conectada a un disco duro que distribuirá la misma Sony.

Sony Computer Entertainment está desarrollando un sistema de transacciones electrónicas que vendrá apoyado por unos métodos de autentificación y encriptación de información. Para el 2001 Sony tiene pensado lanzar un módulo de ampliación que permitirá la creación de un servidor de distribución electrónica.

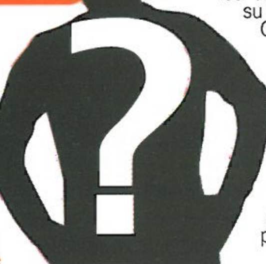
Desarrollador Habla sobre PlayStation 2

"Entrevista realizada antes de producirse el anuncio oficial de la PlayStation 2"

Olvida los NDA (pactos de protección de la información) que Sony ha hecho firmar a los desarrolladores, hay muchos programadores que desean contaros todo lo que se está cociendo en este mundo.

PSM: ¿Te ha llegado algún tipo de información con respecto al posible diseño de la PlayStation 2? Hemos recibido noticias de diferentes fuentes y queremos saber más al respecto...

A: Ja, ja, esa información está celosamente guardada por Sony. Hasta donde sé solo se ha mostrado la unidad de desarrollo (una placa base montada en un sistema muy primitivo). En cualquier caso he escuchado, de un amigo que trabaja en Sony, que la máquina será bastante pequeña. Supongo que tendrá un color púrpura/metálico/negro muy en la línea de los ordenadores portátiles VAIO.



▲ ¿Quien será nuestro hombre secreto?...

PSM: ¿Cómo de poderosa crees que será la máquina realmente? ¿Cuánto tiempo les llevará a los ordenadores alcanzarla?

A: Responderé primero a la segunda pregunta. Creo que los PC llegarán al nivel de la PlayStation 2 en dos años, en lo que sería la gama alta de PCs por supuesto. Hasta dentro de 3 años los ordenadores "normales" no tendrán su potencia.

Con respecto a su poder Sony está diciendo la verdad, va a ser muy poderosa, casi a un paso de tener un poder sin límites.

Está claro que es un verdadero paso hacia una nueva generación de consolas, no como la Dreamcast. Esta es muy, muy poderosa, tanto que no puedo explicarlo con mis propias palabras. Estamos hablando del potencial necesario como para crear animaciones en tiempo real con una calidad próxima a la de los videos de render precalculados. No hace falta mencionar que el Emotion Engine es algo más que una CPU normal y corriente, ha sido diseñada con vistas de futuro, pudiendo soportar el programa más complejo que podamos imaginar hoy en día.

PSM: ¿Cómo están los tiempos de desarrollo? Sabemos que las compañías tienen grandes equipos de programación trabajando en juegos

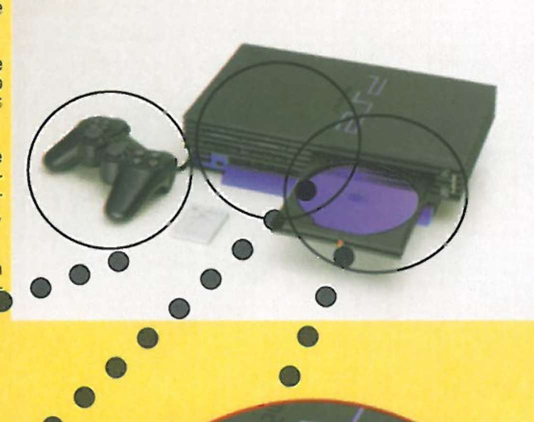
Dual Shock 2 - Nuevas experiencias

Sony ha presentado lo que será el mando oficial de la PlayStation 2. Su nombre (no poco original) será Dual Shock 2. Este mando permitirá a los usuarios disfrutar de todas las funciones analógicas del mando actual. La novedad de este mando radica en las nuevas experiencias que se podrán "crear".

No está confirmado, ni es oficial (ya que las notas de prensa que hablan de este mando son algo más que escuetas) pero es muy posible que Sony haya decidido añadir vibración a las palancas del mando, muy en la línea de los efectos que producen los mandos con Force Feedback de PC.

El otro dispositivo presentado ha sido la nueva tarjeta de memoria. Su capacidad será de 8MB que podrán transferir su información 250 veces más rápido que las actuales Memory Cards. Asímismo se ha comunicado que la información se podrá proteger (con el método MagicGate) para futuras operaciones a través de Red (compras, navegar por Internet, etc.).

El precio estimado del mando es de 3.500 Yens que en pesetas sería unas 4.500. En cualquier caso si le ponemos los costes de importación y demás gastos (publicidad, ganancia de las tiendas y todo eso) se quedará en unas 6.000 o 7.000 con suerte. La tarjeta de Memoria tendrá el mismo precio.







pero, ¿cuando tiempo, en términos generales, podría llevar desarrollar un juego de principio a fin?
A: Cuando los programadores se acostumbren a usar la máquina no les tomará más tiempo del que necesitan para hacer un juego de PC. Por supuesto, y hablando en términos actuales, los tiempos de programación se están haciendo más y más largos. En cualquier caso es más que probable que cuando Sony saque una librería de PS2 final las cosas empezarán a ir más suaves y rápidas. Otra ventaja es que aquella compañía que haya estado programando para PlayStation podrá migrar fácilmente a PS2, al existir la posibilidad de usar sus viejos códigos de PlayStation. Como última opción siempre les quedará la posibilidad de seguir desarrollando para PlayStation, al existir la compatibilidad, pero para aprovechar los gráficos y el sonido que ofrece esta nueva consola deberán rehacer todo el código.
Como he dicho, el problema es que la PS2 es demasiado poderosa y hay muchos equipos de desarrollo que no saben que hacer con tanto potencial -¿recuerdas los horribles juegos interactivos de vídeo que salieron con los primeros CDs?- ese sería un buen ejemplo de lo que harán algunos programadores al tener tanto potencial. Los buenos ejemplos de aprovechamiento son Square, Polyphony Digital (Gran Turismo) y otras muchas que han visto lo importante que es saber aprovechar una CPU de forma "inteligente". Esa es la forma en la que se entienden los comentarios de Hironobu Sakaguchi de Square cuando dijo que solo cinco compañías serían capaces de hacer buenos juegos para PS2 por la gran complejidad que conlleva la programación para esta plataforma. Solo una visión general de todos los aspectos hace posible la correcta realización de un juego.

PSM: Cuando los programadores se acostumbren ¿qué tiempos de programación serán los "normales?

A: Un año y medio para un Arcade y de 2 a dos años y medio para juegos más complejos.

PSM: ¿Nos dirías que piensas, honestamente, sobre esta consola?

A: Creo que provocará una revolución en la industria de los videojuegos, muy al estilo de lo que sucedió con la primera PlayStation. En cualquier caso, esta vez, la revolución será en una escala mucho menor que con la primera consola.

PSM: ¿Qué es, en tu opinión, lo mejor de esta consola?

A: El poder. De la máquina se puede decir que realmente es una máquina de nueva generación, mientras que yo personalmente pienso que la Dreamcast es solo un intento "sin entusiasmo".
La reputación. Nuestra compañía ha decido programar para este sistema mucho antes de anunciarse su desarrollo, por el gran éxito cosechado con la primera PlayStation, mientras que para Dreamcast no tenemos pensado nada por el momento. Estoy seguro que hay muchas compañías que piensan de igual forma.
La CPU Emotion Engine abre los horizontes a un mundo en el que podremos experimentar con nuevas formas de desarrollo.
Los puertos. El PCMCIA o el USB hacen posible la creación de un número infinito de periféricos, incluso antes de que la máquina salga al mercado. De esta forma se convierte en la máquina con más posibilidades de expansión del mercado, perseguida solo por los PC.

PSM: ¿Qué hay malo en esta consola?

A: El poder. Creo que estoy siendo un poco descarado con este aspecto, pero si Sony me dijera "puedes pedir la consola a tu gusto" probablemente pediría un aumento en algunos aspectos. Por ejemplo, me encantaría que tuviera una velocidad de polígonos que realmente superase los 50 millones por segundo. Esto me permitiría tener una consola capaz de conseguir los efectos visuales de Star Wars: Episodio 1. Está claro que solo es un sueño, pero también estoy seguro que la PlayStation 3 será capaz de hacerlo realidad.
La fecha de salida. Simplemente no puedo esperar. Sony debería hacer que el lanzamiento de la consola se produjera de forma simultánea en todas partes. Algo que también debería haber sucedido con la Dreamcast... (En cualquier caso le deseo lo mejor a la Dreamcast)

/Chatnoir Co.,Ltd.	Tetsuman Menkyokaiden	Juego de Mesa
Koei Co.,Ltd.	Kessen	Simulación en Tiempo real
Koei Co.,Ltd.	Mahjong Taikai	Mahjong
Koei Co.,Ltd.	Shin-Sangokumusou	Acción
Koei Co.,Ltd.	Söldnerschild2	Simulación / Rol
Konami	Drum Mania	Acción
Konami Co.,Ltd.	Jikkyou Pawafuru Puroyakyu 7	Deportes
Konami	Jikkyou World Soccer 2000	Deportes
Konami	Gradius	Disparos
Konami	Mahjong Yarouze!	Juego de Mesa
Locus Co.	Fx Pilot	Lucha / Disparos
M2to Inc.	Tuning Carreras Game	Carreras
Magical Company Ltd.	Magical Deportes Catch Bass Club	Deportes
Magical Company Ltd.	Magical Deportes Koshien2000	Deportes
Magical Company Ltd.	Magical Deportes Progolfer	Deportes
Mainichi Communications Inc.	Todai Shogi Shikenbisha Dojyo	Shogi
Namco Limited	500gp	Carreras
Namco Limited	New Ridge Carrerasr	Carreras
Namco Limited	Tekken Tag Tournament	Beat'em up
Riverhillsoft Inc.	World Neverland 3	Simulación
Seta Corporation	Ide Yohsuke No Majan Kazoku 2	Juego de Mesa
Seta Corporation	Perfect Golf 3	Golf
Sony Computer Entertainment Inc.	Dark Cloud	(Geo-Rama) Rol
Sony Computer Entertainment Inc.	Den-Sen	Acción
Sony Computer Entertainment Inc.	Fantavision	Acción
Sony Computer Entertainment Inc.	Splash Dive	Acción
Sony Computer Entertainment Inc.		
Polyphony Digital Inc.	Gt2000	Carreras
Sony Computer Entertainment Inc.		
Sugar & Rockets Inc.	Boku To Maoh (The King And I)	(Historia de Fantasmas) Rol
Sony Computer Entertainment Inc.		
Sugar & Rockets Inc.	Iq Remix	Puzzle
Sony Computer Entertainment Inc.		
Sugar & Rockets Inc.	Popolocrois Iii	(Romantic-Manga) Rol
Sony Music Entertainment (Japan) Inc.	L'arc~En~Ciel Tbc	Música
Sony Music Entertainment (Japan) Inc.		
Acquire Corp.	Tenchu 2	Acción
Spike Co.,Ltd.	Wrc	Carreras
Square Co.,Ltd.	The Bouncer	Película interactiva
Sun Corporation	Shanghai5	Puzzle
Sun Corporation	Street Mahjong Trance Majin2	Juego de Mesa
Sunrise Interactive Inc.	Panzercentury G Breaker	Simulación
T&E Soft, Inc.	3d Golf	Deportes
Taito Corporation	Go By Train!	Simulación
Takara Co.,Ltd.	Choro Q Hg	Aventura Carreras
Tecmo Ltd.	Ninja Gaiden(Kunai)	Acción
Tecmo Ltd.	Unison	Acción
Titus Japan K.K.	Robocop	Acción
Titus Japan K.K.	Roadsters Trophy 2000	Carreras
Tomy Company, Ltd.	Baki The Grappler	Acción
Uep Systems, Inc.	New Cool Boarders	Snowboarding
Victor Interactive Software Inc.	Let's Become A Pilot!	Simulación
Video System Co.,Ltd.	F-1	Carreras
Vr-1 Japan, Inc.	3d Real Drive	Simulator de Carreras
Warashi, Inc.	Soul Surfing	Acción
Xing Inc.	Beat'em up Illusion K-1 Grandprix	Deportes
Yuki-Enterprise Inc.	Morita Shougi	Juego de Mesa



Las empresas que desarrollarán para PlayStation 2

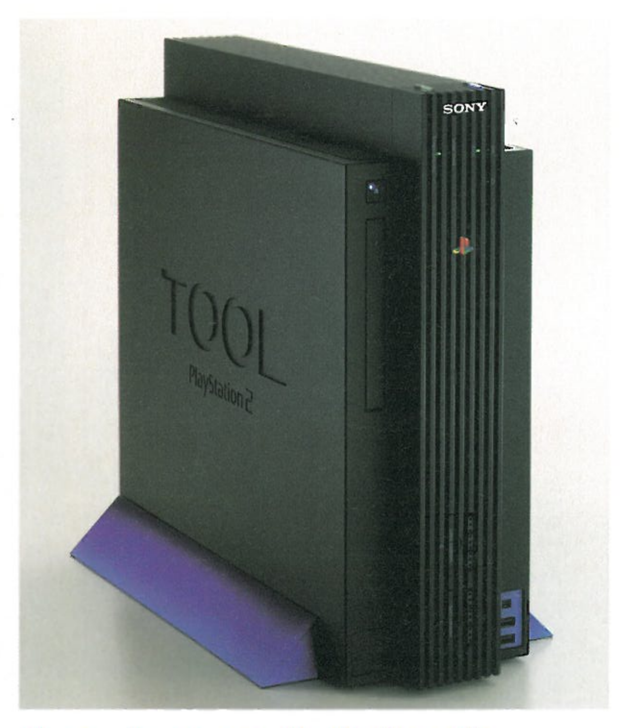
EUROPA	
3DO Europe Ltd.	Konami of Europe GmbH
Acclaim Entertainment (Europe) Ltd.	Lego Media International
Activision UK Ltd.	Lionhead Studios Ltd.
Argonaut Software Ltd.	Rage Software plc
Codemasters Software Co., Ltd.	Reflections
Core Design Ltd.	Revolution Software Ltd.
Disney Interactive Inc.	Square Europe Ltd.
Eden Studios SA	Take 2 Interactive Software Europe Ltd.
Eidos Plc	THQ International Ltd.
Electronic Arts Ltd.	Travelers' Tales UK Ltd.
Eurocom Developments Ltd.	Ubi Soft Entertainment SA
GTi Software Europe Ltd.	Virgin Interactive Entertainment Europe Ltd.
Hasbro Interactive Ltd.	Ubi Soft Entertainment SA
Infogrames Entertainment SA	Virgin Interactive Entertainment Europe Ltd.
Kalisto Entertainment SA	
Norte América	
7 Studios	Konami of America, Inc.
Acclaim Entertainment, Inc.	LucasArts Entertainment Company
Activision, Inc.	Midway Home Entertainment
Agetec, Inc.	Mindscape unit of The Learning Company,
American Softworks Corp.	division of Mattel, Inc.
Atlus U.S.A. Inc.	Namco Hometek, Inc.
Bungie Software	Naughty Dog, Inc.
Capcom Entertainment	Neversoft Entertainment
Cerny Games	Oddworld Inhabitants
Crave Entertainment	Red Storm Entertainment, Inc.
Digital Anvil	Shiny Entertainment, Inc.
DreamWorks Interactive, LLC	Sierra On-Line
Eidos Interactive	Square Electronic Arts L.L.C.
Electronic Arts, Inc.	Stormfront Studios
Enix Corporation	Sunsoft, U.S.A.
Fox Interactive	Surreal Software, Inc.
GT Interactive Software Corp.	Take 2 Interactive Software, Inc.
Hasbro Interactive Inc.	TerraGlyph Interactive Studios
Humongous Entertainment,	The 3DO Company
Subsidiary of GT Interactive Software Corp.	THQ, Inc.
Incredible Technologies, Inc.	Titus Software Corporation
Infogrames Entertainment Inc.	Ubi Soft Entertainment Inc.
Insomniac Games	Universal Interactive Studios, Inc.
Interplay Entertainment Corp.	Working Designs

El coste de hacer algo para PlayStation 2

Sony ha preparado los nuevos "kits" de desarrollo que servirán para que las compañías puedan desarrollar juegos para esta nueva y fascinante plataforma.

Nombre PlayStation2 Development Tool (DTL-T10000)
Precio 2.000.000 Yen (Impuestos no incluidos). Unas 2.600.000 pesetas
Dimensiones 230mm (Z) x 405mm (Y) x 422mm (X)
Peso Aproximadamente 13 kilos

Si a todo esto le sumamos que una empresa como Square o Namco tiene de 10 a 20 kits de desarrollo, empezad a hacer números y seguro que necesitaréis una calculadora científica para sacar los resultados.



Los Juegos de la bestia

Aquí tenéis algunas imágenes sacadas de títulos que estarán disponibles cuando la consola salga al mercado. Como habréis supuesto, las imágenes están sacadas de animaciones realizadas en tiempo real por la PlayStation 2.









El Poder de la bestia

Las características técnicas oficiales de la consola son:

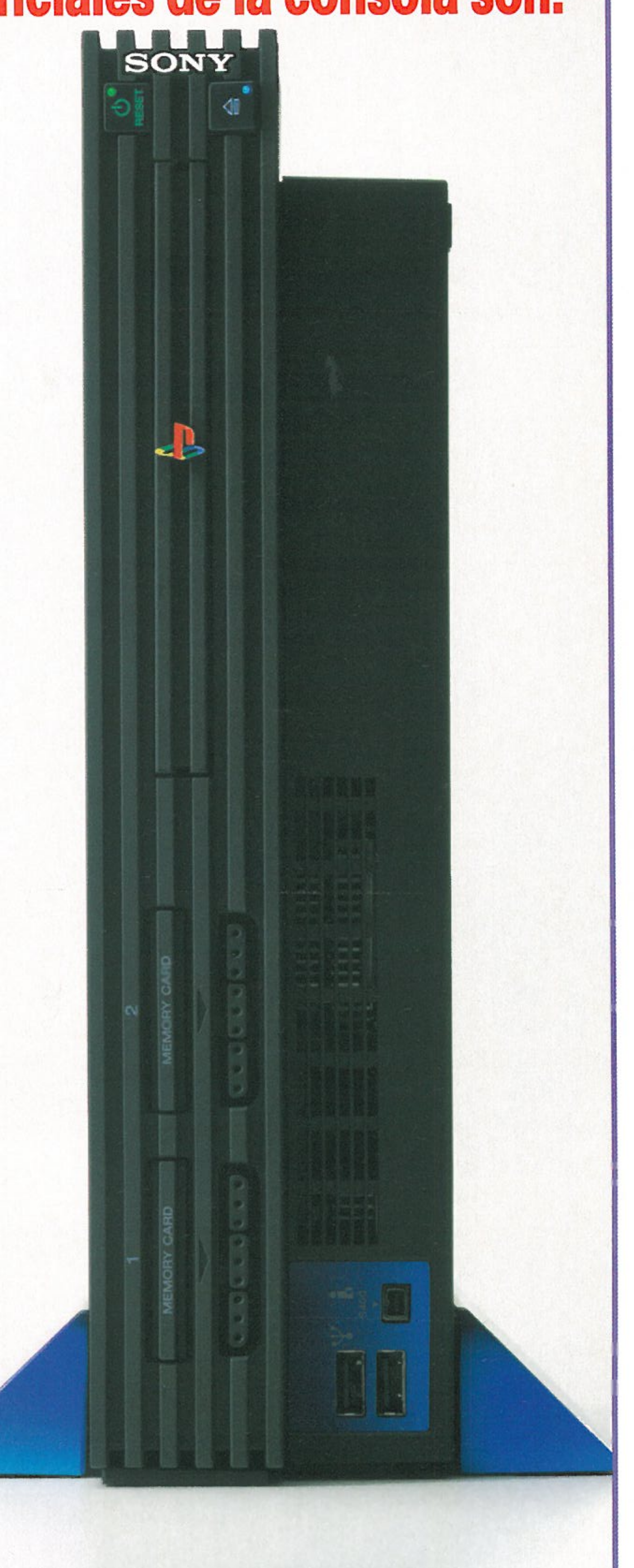
Nombre final:	PlayStation2
Fecha de salida: (Japón)	4 de Marzo del 2000
Accesorios incluidos:	Mando analógico Dual Shock 2
	Tarjeta de Memoria 8MB
	Disco de Demos PlayStation2
	Clave AV Multi
	Cable de AC
Dimensiones:	301mm (Z) x 178mm (Y) X 78mm (X)
Peso	2.1Kg
Soporte:	DVD-ROM y CD-ROM
Formatos:	CD Audio, DVD-Vídeo
Conexiones:	Puerto para Mandos (2)
	Puerto para Tarjetas Memoria (2)
	Salida AV (1)
	Salida Optica Digital (1)
	Puertos USB (2)
	i.Link (IEEE1394) (1)
	Slots Tarjetas PCMCIA Tipo III

Según comunicó Ken Kutaragi "PlayStation 2 está trazando el camino hacia las futuras redes de entretenimiento por red". "PlayStation 2 está combinando lo mejor de la tecnología en gráficos digitales, sonido de alta calidad y DVD video abriendo las puertas a una nueva forma de entretenimiento en casa".

PlayStation 2 estará disponible en las tiendas asiáticas en el verano del 2000 y a finales del 2000 en Europa y Estados Unidos.

Especificaciones técnicas

CPU	128 Bit "Emotion Engine"
Velocidad de Reloj	294.912 MHz
Memoria Principal	Direct RDRAM
Capacidad de la memoria	32MB
Gráficos	"Graphics Synthesizer"
Velocidad de Reloj	147.456MHz
Cache de memoria vídeo	4MB
Sonido	SPU2
Número de voces	48 por canal
Memoria de Sonido	2MB
IOP	Procesador de Entrada/Salida
CPU	PlayStation CPU+
Velocidad de Reloj	33.8688MHz o 36.864MHz
Memoria IOP	2MB
Dispositivo	CD-ROM y DVD-ROM
Velocidad	CD-ROM 24x
	DVD-ROM 4x





No hace mucho tuvimos la oportunidad de entrevistar al grupo responsable de una de las obras maestras del milenio, Final Fantasy VIII. El director Yoshinori Kitase, Hiroshi Karata uno de los programadores del sistema de batallas y Tetsuya Nomura, director de batallas.


De donde sacará su inspiración.

Más Allá de la Fantasía

PSM: ¿Qué aspectos del juego son de los que estáis más orgullosos? Algo que ahora al mirar atrás os haga sentir bien.

Square: Estamos muy orgullosos porque hemos sido capaces de terminar el juego. "risas"

PSM: Sabemos que cada juego usa un grupo de personajes nuevos, excluyendo a Cid. ¿Cuál es la razón principal por la que decidís crear un grupo para cada continuación?

S: A pesar de existir "series", no tenemos la intención de introducir los mismos personajes para cada nuevo mundo que creamos. Algunas veces usamos eras antiguas y en otras ocasiones, como en esta en concreto, intentamos mezclar elementos propios de un mundo de ciencia-ficción. Con estos cambios es normal que tengamos que usar nuevos personajes a los cuales les aplicamos todas las mejoras técnicas que hemos alcanzado hasta ese momento. Esto significa que la apariencia de los personajes debe cambiar de uno a otro capítulo para beneficio de los usuarios. Tampoco podemos usar los mismos personajes porque terminaría resultando aburrido y no permitiría a nuestros desarrolladores usar su imaginación para conseguir un juego fresco e innovador.

PSM: Final Fantasy 7 estaba realizado con una terminación gráfica muy diferente, los gráficos estaban deformados y tenían un aspecto más propio de un mundo industrial mientras que en Final Fantasy 8, habéis creado personajes más naturales y reales. Ahora todo tiene un aspecto más limpio y claro, propio de un mundo con mayor tecnología. ¿Estabais buscando este contraste de aspectos visuales?

S: Final Fantasy 8 tiene un aspecto realista y no deformado porque justo después de terminar FF7 nos dimos cuenta que podríamos haber usado más de la tecnología CG (Gráficos por Computadora) que tuvimos entre nuestras manos con FF7 para conseguir que los personajes fueran más realistas en los aspectos de movimiento facial o corporal y decidimos aplicar todos estos conocimientos en el episodio 8 de la serie. Desde el principio tuvimos esta idea en mente, crear un mundo visualmente "limpio" en el que todo se viera de forma clara. Gracias a los nuevos conocimientos adquiridos hemos sido capaces de crear imágenes tan impactantes como las que se pueden observar en FF8.

PSM: En términos de tecnología y con vistas hacia una futura PlayStation 2 ¿vuestro objetivo será la realización de fondos y personajes que sean procesados en tiempo real, en vez de los fondos y los planos fijos que habéis estado usando hasta ahora?

S: No es tan difícil hacer un juego con un 100% de dibujos en tiempo real y actualmente nos estamos dirigiendo hacia ese mundo. Si ponemos grandes cantidades de vídeo en un juego conseguiremos restringir a los jugadores, limitando los momentos de interactividad. Actualmente hemos procurado mezclar los momentos de vídeo CG con los personajes en tiempo real y los resultados son bastante buenos. Dentro de poco podremos realizar juegos 100% tiempo real.



▲ Tetsuya y Hirashi han jugado un papel muy imporatante en el sistema de batallas de Final Fantasy VIII.

"Nos falta poco para realizar un juego con el 100% de gráficos en tiempo real"

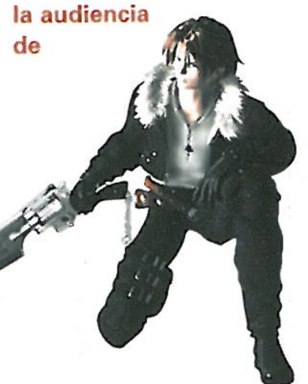
PSM: En la creación de Final Fantasy 8 ¿hicisteis una "regresión" hacia algunos juegos antiguos como Final Fantasy 1 ó 6 que aparecieron en Nes y SuperNes para ver lo que habíais dejado atrás en estos juegos?

S: ¿Sobre los personajes o la historia?

PSM: Cualquier aspecto del diseño de los personajes o aspectos de jugabilidad.

S: Un ejemplo es que hemos usado un personaje enemigo muy popular, introducido en FF5. Usamos ese personaje en FFVIII. Hemos estado tentados de usar personajes que ya habían sido introducidos en juegos anteriores, pero hubieran creado limitaciones a los jugadores al ser elementos que solo algunos conocerían. Solo habríamos conseguido alejar a los nuevos jugadores y nuestro objetivo es que lo pasen igual o mejor que cualquier otro que haya disfrutado de los otros títulos de la serie. Lo que si hemos hecho es insertar pequeños símbolos y figuras que solo los fieles seguidores podrían identificar.

PSM: ¿Habéis hecho algún tipo de consideraciones especiales a la hora de enfocar el título de cara a la audiencia de



Occidente en términos de diseño de los personajes o la trama?

S: No haces consideraciones especiales, prestamos especial atención para hacer que guste más o menos al usuario Occidental al igual que no hemos intentado imponer los aspectos Japoneses al título. Lo que no podemos evitar es la natural forma de ser de quienes han realizado la historia del juego y os daréis cuenta que sí, es un juego muy Japonés.

PSM: Hemos notado que FFVIII tiene menos minijuegos que Final Fantasy 7, hasta donde llega el juego propiamente, siendo los juegos de cartas un elemento muy importante en el juego. ¿Habéis hecho esto para que la gente se centre en el juego de cartas y se sienta intrigado por su funcionamiento?

S: Si, FF7 tenía muchos minijuegos por los que se debía pasar. Después de hacer FF7 tuvimos comentarios por parte de algunos usuarios que vieron este tipo de minijuegos algo complicados. Por eso, en FFVIII, decidimos ofrecer la opción al jugador. Puedes decidir si juegas o no a las cartas desde el principio hasta el final del juego. Asimismo cuando se nos ocurrió la idea vimos las cartas como algo extendido en el mundo real y puesto que FFVIII es un mundo virtual incluimos esta idea en diferentes momentos del juego.

PSM: ¿Hay que jugar a las cartas? ¿Existe algún tipo de premio especial si eres muy bueno en este tipo de juego? ¿Se consiguen nuevas magias o armas gracias a este juego?

S: No tienes porque jugar a las cartas, en cualquier caso si lo haces bien y ganas podrás conseguir armas y magias. Si consigues cartas especiales podrás cambiar esa carta por una cantidad especial de magias prohibidas.

PSM: ¿Existe algún plan de dar la licencia del juego a alguna empresa para que lleve este juego de cartas a la realidad?

S: Ya hemos dado la licencia a un manufacturador de juegos del mercado.

PSM: ¿De Japón?

S: Si.

PSM: ¿Tendrá distribución internacional?

S: Si.

PSM: ¿Cuánto tiempo habéis estado trabajando en el desarrollo de FFVIII desde el primer aspecto del juego hasta el producto final?

S: La producción nos ha llevado un año y medio. En cualquier caso cuando se inicia el proyecto todos los aspectos son muy ambiguos, porque mientras estuvimos desarrollando FF7 o incluso al principio de ese proyecto, ya se sacaban ideas para el siguiente juego, por esa razón es bastante difícil decir cuanto tiempo real nos ha llevado completar este proyecto.

PSM: En Final Fantasy VIII el sistema de batalla se ha hecho más complejo que en ningún otro juego de la serie Final Fantasy. Ahora existen muchos elementos que se mezclan entre las magias y los Guardian Foce haciendose más complejo. ¿Cuáles fueron las razones por las que decidisteis crear este nuevo sistema?

S: El sistema de batalla de FFV fue apreciado y aceptado por los usuarios, por esa razón hemos introducido un sistema parecido para FFVIII. La razón por la que el sistema de FFV se ha hecho tan popular es porque el usuario puede elegir los perímetros



▲ Aquí tenéis al equipo responsable de uno de los mejores juegos del mundo, Final Fantasy VIII.

▲ Irvine es el mejor pistolero de toda la tierra. Quien aproveche sus habilidades tendrá un gran aliado en su grupo.



▲ Rinoa es uno de los personajes clave en el desarrollo de la aventura.




▲ Tetsuya Nomura vino con un montón de bocetos de los personajes.

de lucha, pudiendo desarrollar las características de cada personaje como más le apetece. Con los Guardian Force hemos desarrollado un sistema más profundo que permite a los usuarios preparar a sus personajes como más desea (dentro de los límites de cada uno) para cada batalla y momento. En cualquier caso el jugador puede optar por la opción de ajuste automático con la que no tendrá que hacer cálculos para ver que magia le conviene más unir. Los jugadores que adquieran más experiencia podrán preparar a sus personajes para cada momento del juego.


▲ Yoshinori Kitase ha sido el director de Final Fantasy VIII.

PSM: Otra cosa que hemos observado en los sistemas de batalla de los últimos años es que se intenta llevar a los jugadores más momentos de acción que en los juegos de rol tradicionales. ¿La incorporación del Sable-pistola y los hechizos interactivos de FFVIII significa que los futuros juegos de FF estarán más centrados en la acción?

S: Aún no se ha decidido en que dirección nos moveremos en un futuro, hemos intentado conseguir que los usuarios se metan de lleno en la batalla introduciendo elementos como los límites interactivos o la pistola que se activa con el R1 del pad. En cualquier caso todo lo que respecta a una continuación está en el aire y no hay nada oficial hasta el momento.

PSM: ¿Hay algún plan de introducir uno o más personajes de Final Fantasy en otros tipos de juegos como ha sucedido con los Chocobos y los títulos de carreras? ¿Se sabe algo de un título de lucha o de ciencia ficción? ¿Se ha hablado algo sobre estos temas?

S: Es posible pero por el momento no hemos mantenido ninguna discusión oficial sobre esos temas.

"Ofrecemos a los jugadores la libertad de ajustar a sus personajes al máximo"

PSM: En Final Fantasy 7 la historia era algo así como "un puñado de chicos buenos se encuentran y deciden luchar contra los malos del cuento", pero en Final Fantasy 8 existe una atmósfera más propia de la vida académica en la que en realidad todos son amigos. ¿Qué tipo de relaciones humanas han sido las que habéis querido expresar con este juego?

S: Gracias a que podemos emplear gráficos más realistas hemos visto la posibilidad de crear un mundo más complicado en el que el usuario no pueda realmente distinguir quienes son los buenos o los malos "de la película", al igual que sucede en el mundo real. Si hubiéramos intentado crear al típico "malo" hubiese quedado muy poco realista y resultaría imposible hacer que cada personaje expresase diferentes reacciones en cada momento.

PSM: ¿Creéis que Final Fantasy 8 es el límite al que llegará la serie para la actual PlayStation? ¿Estáis trabajado en proyectos para la siguiente PlayStation o creéis que todavía habrá material para la actual consola?

S: No pensamos que FFVIII sea la cumbre de la serie. Todavía podemos seguir realizando juegos de mucha calidad para la actual PlayStation. Cuando salga la PlayStation 2 no sabemos si seguiremos lanzando títulos para la anterior o no ya que no se ha realizado ningún comunicado oficial al respecto. Por el momento seguiremos centrados en esta consola y poco a poco se verá nuestra posición frente a esta nueva máquina.



LLÉVATE GRATIS LA TARJETA DEL CLUB GLOBAL GAME



¿Quien?
Global Game España, la cadena de videojuegos en franquicia , están abriendo tiendas especializadas en todo el país. Ya cuenta con 11 establecimientos más otras tantas aperturas para los próximos meses.

¿Por qué?
Nosotros, MC Ediciones tenemos un acuerdo comercial con Global Game para dar a nuestros lectores la tarjeta con más ventajas del mercado de los videojuegos.

¿Cómo lo hago?
Recorta en cualquiera de nuestras revistas la mascota "saturnino", cuando tengas cinco (solo originales, no valen fotocopias) envíalas a Global Game España utilizando el cupón presente en esta misma página. También recibirán la tarjeta Global Game todos los nuevos abonados a la revista a partir del mes de Junio.
Una vez recibida la tarjeta tendrás que inscribirte en el Global Game Point más cercano. <u>La tarjeta sólo será valida si está registrada en uno de sus establecimientos.</u>

¿Para qué me sirve la tarjeta?

Pues.. para un mogollón de cosas:

Global Game Try & Buy (Pruebas y compras)
Los socios del club podrán probar todos los juegos en las estaciones de pruebas en pantalla gigante. Podrán asistir a todas las presentaciones de nuevos productos directamente en las tiendas.

Global Game Discount (Descuentos y ofertas)
Los poseedores de la tarjeta podrán comprar muchos productos con descuentos variables desde el 2 hasta el 15% sobre algunos productos de promoción.

Global Game Party (Fiestas)
Imagina un mundo de forofos de videojuegos, todos juntos delante de muchas pantallas y con buena música, esto es Global Game Party.

Global Game Contest (torneos)
Jugar para ganar algo. Jugar para competir en las finales nacionales. Desafías a tus amigotes en tus especialidades. ¿Eres un mago de Tekken?, ¿eres el rey de Fifa?, ¿eres un gran comandante de Comand & Conquer? ¡Demuéstraselo a todos! Y si eres de verdad un genio podrás estar en las finales europeas de Milán o Londres.

Nombre: ____________________

Apellidos: ____________________

Dirección: ____________________

Población: ____________________

Código postal: __________ Provincia: __________

Fecha de nacimiento: ____________________

Telefono: ____________________

Email: ____________________

¿Cual es tu revista favorita?

____

SATURNITO | SATURNITO | SATURNITO | SATURNITO | SATURNITO

Consigue cinco Saturnitos en tus revistas favoritas, pégalos en los espacios y envia éste cupón a:

Tarjeta MC-Global Game
Global Game España
Calle Salamanca, 27
46005 Valencia

GLOBAL GAME



PlayStation Básico





PlayStation Power



PC FORMAT

PSM

64

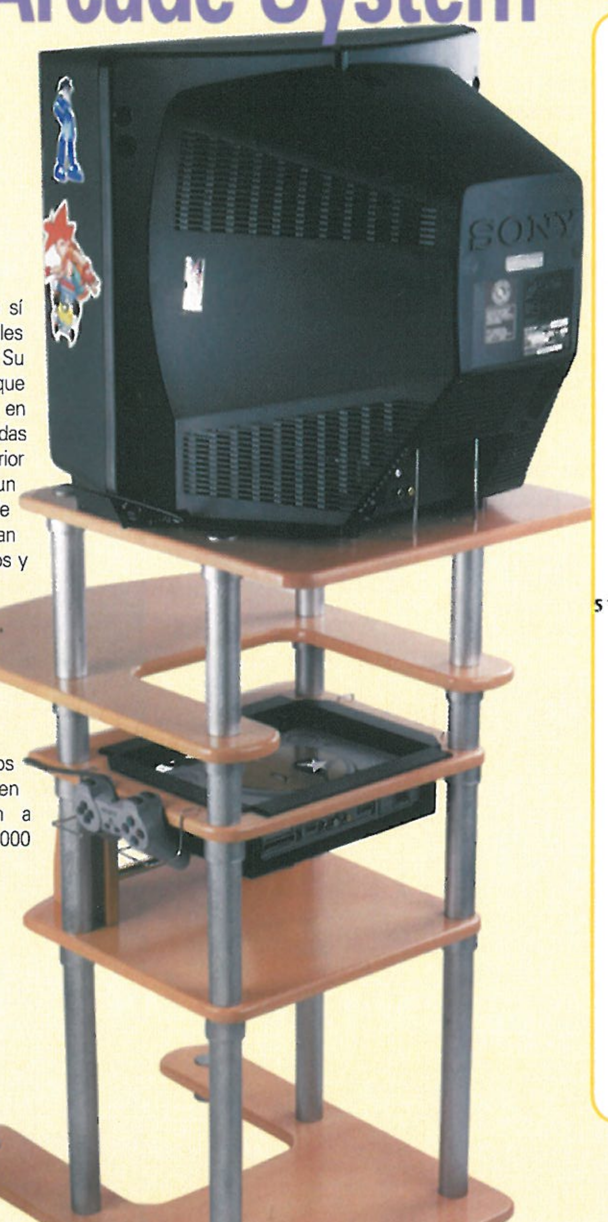
Las tiendas Global Game:

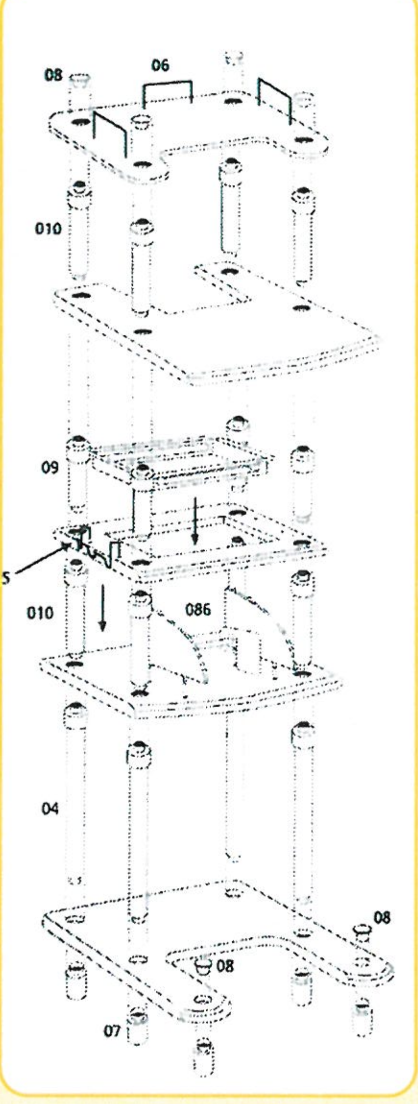
Global Game Point - Madrid 1	Calle José Abascal 16	Tel. 91.59.31.346
Global Game Point - Madrid 2	Calle Alcalá 395	Tel. 91.37.72.288
Global Game Point - Valencia 1	Calle Pizarro, 5 (Quart de Poblet)	Tel. 96.15.37.520
Global Game Store - Valencia 2	Centro Com. Gran Turia	Tel. 96.31.34.067
Global Game Point - Basauri	Plaza Arizgoiti, 9	Tel. 94.44.02.922
Global Game Point - Algeciras	Urb. Villa Palma - B7 - L1	Tel. 956.65.78.90
Global Game Point - Las Palmas 1	Alameda de Colón ,1	Tel. 928.38.29.77
Global Game Point - Albacete	C/ San Antonio nº20	Tel. 967 19 12 11
Global Game Point - Vitoria	Calle Basoa, 14bajo	Tel. 945.21.45.96
Global Game Point - Zaragoza	Calle Sta. Teresa, 7	Tel. 976.56.36.69
Global Game Point - Alzira	Calle Mayor Sta. Catalina 22	Tel. 96.24.55.107
Global Game Point - Madrid 3	Centro Comercial Alcalá Norte	Próxima apertura
Global Game Point - Tenerife	S.ta Cruz de Tenerife	Próxima apertura
Global Game Point - Orotava	C/ Alfonso Trujillo, edificio Temait-3, local nº12	
Global Game Point - Cartagena	Plaza Juan XXIII, Ed. Parque Central, local nº8	
Global Game Point - Valladolid	C/ La Merced nº4 (Junto Plza. Sta. Cruz)	

Para cualquier información sobre la tarjeta llama al: 96.373.94.71



"Home Arcade System"





Desarrollador: Blaze

Este aparatoso nombre encierra en sí mismo uno de los muebles más útiles que hemos visto en mucho tiempo. Su bonito diseño está preparado para que podamos colocar nuestra PlayStation en un zócalo diseñado con las medidas exactas de la consola. La planta superior está preparada para soportar un televisor de hasta 19 pulgadas de tamaño y los demás zócalos se ajustan con mucha facilidad a nuestros juegos y revistas PSM favoritas. Así mismo y para mayor comodidad de los consoleros el mueble viene preparado para que podamos enganchar nuestro Dual Shock a los laterales.

Por fin podrás poner orden en el caos de tu habitación. Ojalá lo importen pronto, vuestras mamás lo van a agradecer. Precio EEUU: sobre las 11.000 pelas.

PUNTUACION.................... 9

Asiento Universal "Rocker Massager"

Desarrollador: Naki

Este periférico tiene dos utilidades. La primera es, como su nombre indica, un sistema de masajes que se adapta a cualquier asiento del tamaño de la plancha. Lo podrás llevar a la oficina y ponerlo en tu asiento para relajarte de las tensiones matutinas del día a día. Su otro uso, como habréis adivinado es el de vibración para nuestros juegos con función Dual Shock, ya que dispone de una opción especial con un adaptador que hará que el aparato vibre según los cambios o flashes que se produzcan en la pantalla del televisor. Es una pena que la vibración que ofrece este asiento no sea tan satisfactoria como esperábamos, resultando algo incómoda para la espalda y el trasero.

En cualquier caso se trata de un periférico bastante innovador en lo que se refiere al provechamiento de un sistema de vibración para una consola para que sirva como un masaje portátil. De momento no tenemos noticias de cuando estará disponible en nuestro país. En Estados Unidos ronda las 6500 pesetas.

PUNTUACION..............................7

RF Max 900

Desarrollador: Nyko

Su curioso nombre viene dado porque usa tecnología de frecuencia 900 MHz de radio para liberar nuestras consolas de los molestos cables AV. Según hemos comprobado, el producto es compatible con PlayStation, pero según indica el manual también lo es con Dreamcast y N64. Su rango de distancia es de unos 10 o 15 metros sin perder calidad de señal.

Pero no todo son ventajas, si alguien camina por delante del transmisor, la señal pierde consistencia y si a esto le añadimos que las dos cajas deben estar perfectamente alineadas una con la otra significa que deberás estar una y otra vez centrando las tomas de señal para evitar molestias de última hora.

Solo os recomendamos este aparato si no tenéis nadie en casa que esté caminando delante de vuestra PlayStation o si os obligan a tener la consola en el salón pero podéis jugar en vuestra habitación.

PUNTUACION..............................5

Volante de carreras Concept 4

Desarrollador: Interact
Distribuye: Netac



Por el momento no está a la venta en España, pero hemos tenido el lujo y la oportunidad de tener entre nuestras golosas manos uno de los volantes con vibración que más nos ha convencido hasta el momento. Por fuera el aparato es bastante robusto, el agarre de cuero/plástico a las manos es intachable, no produciendo la sensación de inseguridad que provocan los mandos realizados en plástico puro.

El sistema de botones viene perfectamente señalado, indicando todos y cada uno de los botones del modo "pad" o del modo Volante genérico. De igual manera podremos cambiar de sitio los botones para ajustar el cambio de marchas o colocar el turbo en un sitio más cómodo que el que nos dicta el juego.

Otra de las grandes opciones con que cuenta este aparato es la de ajustar el nivel de sensibilidad a nuestro gusto para mayor comodidad, de esta forma si el juego no reconoce bien la precisión de nuestro volante podremos "forzarla" hasta que se ajuste a nuestros deseos.

El sistema plegable nos permitirá ajustarlo entre nuestras piernas o ponerlo encima de una mesa a nuestro gusto. Todo ello sin olvidar las palancas de freno y acelerador que trae de serie.

La vibración no se ajusta demasiado a las "buenas sensaciones" a las que nos tiene acostumbrados el Dual Shock de Sony. El otro punto débil de este controlador es la sensación de resistencia del mando, la cual no se parece demasiado a la que ofrece un coche de verdad.

Aún así El Concept 4 de Interact ha mejorado bastantes aspectos de su predecesor gracias a la incorporación de mejores materiales y opciones. Pronto tendréis este volante en vuestras tiendas.

PUNTUACION.................8



INCUBADORA

Una reseña indispensable para todo adicto a los juegos.

La mejor fuente de actualidad indispensable para estar al día sobre los lanzamientos más importantes. Lo sabrás todo; fechas reales de salida, número de jugadores y los detalles más importantes sobre aquellos juegos que no estarán disponibles hasta los próximos meses.

INDICE



1-2 jugadores 

Distribuidor Sony CE
Desarrollador Sony CE

Fecha de salida Noviembre
Tipo Deporte



ESTO ES FUTBOL™

Sony también juega por las bandas



▲ ¿Habéis visto el cuadrado, triangulo, equis que hay en las gradas?, como se nota la influencia de Sony amigos.



▲ Nada mejor para levantar el ánimo que marcarle un par de tantos al contrario.



▲ Las sombras y las texturas han sido cuidadas en todos los sentidos. Seguro que la versión final está de lujo.

Después de la no muy exitosa incursión en el mundo del balón con aquel Líbero Grande, los muchachos de Sony se han dedicado al noble arte de observar y analizar los juegos sobre este deporte que tanta aceptación tiene en nuestra gris. No hay más que echar un vistazo a las cifras de ventas de los exitosos FIFA e ISS Pro para darse cuenta de que el fútbol vende. Por esta razón se han puesto las pilas y han logrado condensar en "Esto es fútbol" parte de lo mejor de los dos títulos antes mencionados. Y es que este programa es mas o menos una mezcla que cuenta con el estilo gráfico y la extensa documentación de FIFA y una jugabilidad muy al estilo de ISS Pro. En la temprana beta que hemos analizado, y que todavía no se encuentra completa, ya se pueden adivinar muy buenas maneras en el apartado gráfico y en el de control. Para los jugadores se ha utilizado la técnica de Motion Capture que tan realmente reproduce los movimientos de los futbolistas, los estadios parecen estar basados en los planos de los reales, siendo réplicas exactas de ellos. Uno de los apartados que más nos han llamado la atención es lo bueno que resulta el sistema de control; es sencillo e intuitivo, aparte de contar con un montón de combinaciones posibles con las que hacer que tus jugadores realicen filigranas al más puro estilo Rivaldo. Por supuesto no podía faltar el, ya tan habitual, editor de jugadores y equipos en el que podrás elegir la constitución física, la cara, el pelo, el uniforme y todas las características para definir todos los jugadores y equipos que se te ocurran. Aparte de las selecciones nacionales contaremos con todos los equipos de las ligas más representativas del mundo. Parece que esta vez Sony se ha tomado muy en serio lo de hacer un gran juego de fútbol para la gris. "Esto es Fútbol" supone una tentativa de asalto al trono de los dos grandes del género muy seria. Esperaremos a tener los tres en nuestras manos (FIFA 2000, ISS Pro 99 y Esto es fútbol) en sus versiones finales para poder hacer una comparativa y un análisis a fondo. De momento aquí tenéis unas imágenes para que os deis cuenta de la calidad que atesora el próximo lanzamiento futbolero de Sony.



▲ El sistema de pases es bastante amigable. Podrás marcar de chilena en un pispas.



▲ Las repeticiones al estilo TV ya son un elemento básico de esta clase de títulos.



▲ Así nos gusta, un portero con dos narices. Meter un gol no va a ser cosa fácil.

Las 24 horas de Lemans

El mundo de la alta competición

Todos pensábamos que el mundo de las carreras estaba totalmente explotado, que no existía ninguna competición que no hubiese sido representada en algún juego. Desde los Karts hasta la Formula 1, todos habían sido plasmados en alguna que otra ocasión. El gran ausente había sido Lemans y sus 24 horas de intensas carreras, debido a que nadie había visto posible la realización de un título que requiriera veinticuatro horas reales de juego. Ahora y gracias al avance de las



▲ *El modo 24 horas es de campeonato. Haber quien es el guapo que se las chupa como en la de verdad, de forma ininterrumpida.*

tecnologías (y de las ideas) Infogrames está a un paso de terminar este divertido y apasionante juego de carreras.

Las 24 horas de Lemans es un título preparado para gustar a toda clase de gente, desde la más exigente que busca una simulación realista a tope hasta aquellos que lo único que buscan es enchufar la consola, coger un refresco bien fresquito y sentarse en el sofá más cómodo de la casa con la indispensable ayuda de nuestro amado Dual Shock. Eutechnyx ha separado el título en varias secciones para evitar que los usuarios se aburran.

Tendremos la tan esperada competición a 24 horas reales, que podremos reducir como



▲ *A la hora de la carrera, lo más importante es que tu coche esté a punto y que éste sea bueno. Pruebalo antes de usarlo y quédate el que mejor te marche.*

hacen los juegos de fútbol que "aceleleran" el tiempo para que los partidos no sean de 45 minutos reales. Aún así, y para los amantes de la verdadera simulación, podremos echar una carrera de 24 horas reales que podremos desarrollar en varios días si guardamos la partida en un momento de la carrera y continuamos en otro momento, día o mes.

Dispondremos de los coches de última generación de este mundo de la competición tan reñido por la potencia y la velocidad que no perdona los fallos técnicos de última hora. A medida que gane-



▲ *No estás solo y los demás participantes también quieren ganar. Reserva tus fuerzas y haber si te atreves con ellos.*

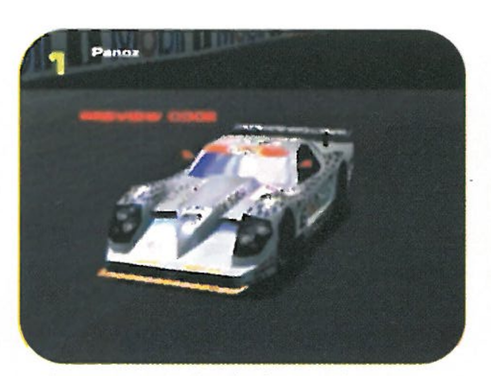


▲ *Cuidado con las salidas de la pista. Hay circuitos más fáciles y otros que se las traen. Todo ello depende también de tu pericia como piloto.*

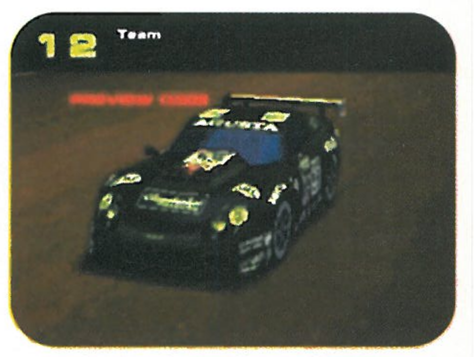




▲ *El espejo retrovisor es un buen detalle que te permite estar al tanto de cuantos corredores te pisan los talones. Acelera y no dejes que se te peguen al culo.*



▲ *Tienes tres categorías donde competir, GT2, GT1 y prototipos. No intentes empezar con los prototipos antes de pasar por las otras dos.*



▲ *Los coches tienen hasta sus luces por la noche, y es que hay que tener en cuenta que 24 horas dan para mucho.*

mos carreras podremos acceder a los coches de otros grupos dentro de las variedades de Gt2, Gt1 o Prototipos último modelo. Así mismo dispondremos de una pista a la que se le irán añadiendo los restantes circuitos de competición del mundo a medida que concluyamos algunas carreras en los modos Lemans o competición.

Infogrames ha trabajado muy duro para conseguir un juego que esté a la altura de las circunstancias y por lo que hemos visto en la beta tiene todas las posibilidades de convertirse en un verdadero competidor de títulos tan buenos como R4. Los gráficos son en alta resolución y las texturas están muy cuidadas para evitar la sensación de "pixelado" que existe en algunos títulos.

El control es muy suave y responde perfectamente a todos los comandos, desapareciendo la odiosa sensación de algunos títulos en los que empiezas a odiar el juego solo porque el coche empieza a hacer trompos a la primera de cambio. En Lemans los giros y los frenos responden muy bien y dan mucha sensación de seguridad, no por nada estamos conduciendo coches que cuestan el suelo de varios años de trabajo...

Estamos ante un gran juego, sus gráficos, como ya te hemos dicho, son geniales y la sensación de velocidad es fantástica. Si a todo esto le sumamos que se trata de una beta no terminada significa que Infogrames tiene un juego 10 en sus manos.

Wu-Tang: Shaolin Style

¿Dónde está el pequeño saltamontes?

Las fuerzas del mal se están reagrupando, poco a poco los ejércitos de las tinieblas empiezan a tener en sus manos la posibilidad de dominar el mundo. El gran emperador (el malo de la película) tiene preparados a sus mejores esbirros para que lleven a la gloria sus tropas. A la humanidad solo le queda la esperanza de que alguien con el coraje y la valentía de un guerrero Shaolin detenga estas hordas del mal; el destino está en tus manos.

Wu-Tang mucho antes de que salir al mercado ha tenido que corregir los errores de su predecesor y hermano pequeño Thrill Kill, un juego cuya violencia dejó tan impactados a sus distribuidores en Estados Unidos que decidieron anular el proyecto y sumirlo en la más profunda de las oscuridades. Ahora y gracias a Paradox, Activision y Proein tendremos la oportunidad de juzgar por nosotros mismos si el título era tan violento como lo pintaban o no.

Por lo que hemos podido observar en la beta, Wu-Tang está muy cerca de convertirse en el único juego que consigue dominar la lucha con cuatro jugadores simultáneos, abriéndose un mundo de posibilidades en el que tendremos que esquivar los golpes de nuestros adversarios, golpear a quienes se nos pongan por delante y evitar cualquier ataque inesperado por alguno de los flancos. Todo ello sin olvidar lo mejor del juego, una ristra de Fatalities que podría dejar llorando al mismísimo Sub-Zero de Mortal Kombat. Antes de meternos en la acción podremos elegir entre los diferentes modos de juego que ofrece. Disponemos del clásico modo de lucha en el que tendremos que demostrar nuestra valia contra todos los adversarios que encontremos en nuestro camino hasta que lleguemos a los clásicos Jefes, o el modo cuatro jugadores con multitap para pasar un buen fin de semana pateando a alguno de nuestros mejores amigos. Así mismo podréis aliaros para eliminar a uno o formar grupos, las posibilidades son muchísimas. Por último tenemos el modo más interesante para los que desean jugar "solitos", este es el modo Quest. Aquí habrá que enfrentarse contra los "malos" que intentan dominar las diferentes zonas de la ciudad.

Y para aquellos que piensen que este tipo de juegos "demasiado violentos" deberían sufrir algún tipo de censura os daremos una buena noticia: los programadores han incorporado un sistema de protección mediante un Password que vendrá en el manual original con el que será imposible ver ni una sola gota de sangre o un fatality en el juego. Así un buen padre podrá comprar el juego, quedarse el manual y evitar que su hijo/a sufra las más que discutibles "malas influencias" que podría ocasionar un juego de estas características. Los psicólogos pueden respirar tranquilos.

Si Wu-Tang es, como mínimo, tan bueno como promete la beta que tenemos en nuestras manos, significa que estamos ante el mejor juego de cuatro jugadores que se ha visto en PlayStation. Será mejor que miréis atentamente las imágenes que os enseñamos en estas dos páginas porque vais a oír hablar mucho de Wu-Tang: Shaolin Style. ¿Se pondrá de moda la música de estos raperos gracias al juego?

▲ Rza más bien parece una tortuga ninja que otra cosa.

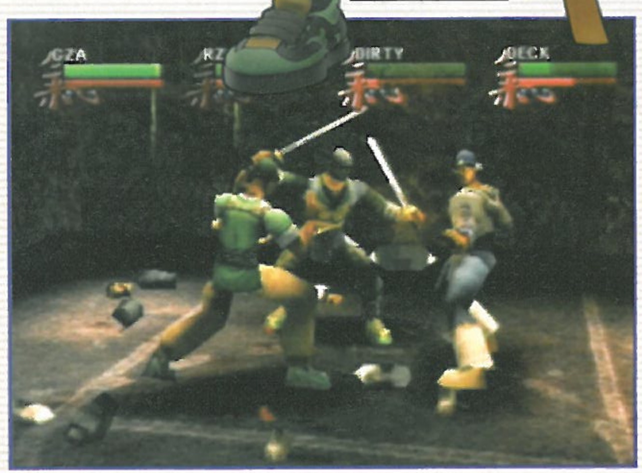
Gráficos nuevos y mejorados

El motor gráfico de Wu-Tang ha sido "alimentado" con todo el poder de las nuevas utilidades de programación que ha distribuido Sony a los programadores.


▲ Los efectos de texturas que se han usado en las pieles de los personajes gozan de mayor suavidad que nunca.

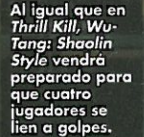

▲ Al contrario que en Thrill-Kill en el que los polígonos saltaban por todos lados, en Wu-Tang los personajes son muy suaves y se mueven a toda velocidad.


▲ Si quieres ver la diferencia y las grandes mejoras que se han producido saca la revista de Julio y compara las imágenes que ahora te presentamos y las de aquel entonces.



▲ *Thrill Kill era demasiado claustrofóbico. Wu Tang dispone de escenarios mucho más variopintos que su hermano pequeño. En cualquier caso tendremos que esperar a la versión final para dar cualquier veredicto al respecto.*

▲ Todos los escenarios están impregnados de misticismo y símbolos orientales. Hay que reconocer que la ambientación está muy bien conseguida.


Al igual que en *Thrill Kill, Wu-Tang: Shaolin Style* vendrá preparado para que cuatro jugadores se líen a golpes.

Guerreros Raperos

El clan Wu-Tang es para muchos amantes del rap uno de los grandes pilares de la música Hip Hop de todos los tiempos. Ahora todos ellos tendrán la oportunidad de disfrutar de las artes marciales de la mano de sus cantantes favoritos, aunque necesitarán de tu ayuda para convertirse en verdaderos maestros.

METHOD MAN — Con su maza de combate puede destrozar miembros como si fueran mantequilla derretida...

INSPECTAH DECK — Domina el estilo tradicional de lucha Shaolin, empleando sus dedos para generar golpes demoledores. Mucho cuidado con él, es altamente peligroso.

THE GZA — Su arma es la espada líquida. Ataques rápidos como el rayo y volubles como el agua. Prepárate bien porque no te regalará ni un solo asalto.

U-GOD — Personifica a dos personajes, Lucky Hands y a Golden Arms. Sus ataques de energía te mandarán al otro lado del ring si no sabes esquivar sus rápidos golpes.

MASTA KILLA — Masta Killah aprovecha las técnicas ninja para ocultarse en la oscuridad.

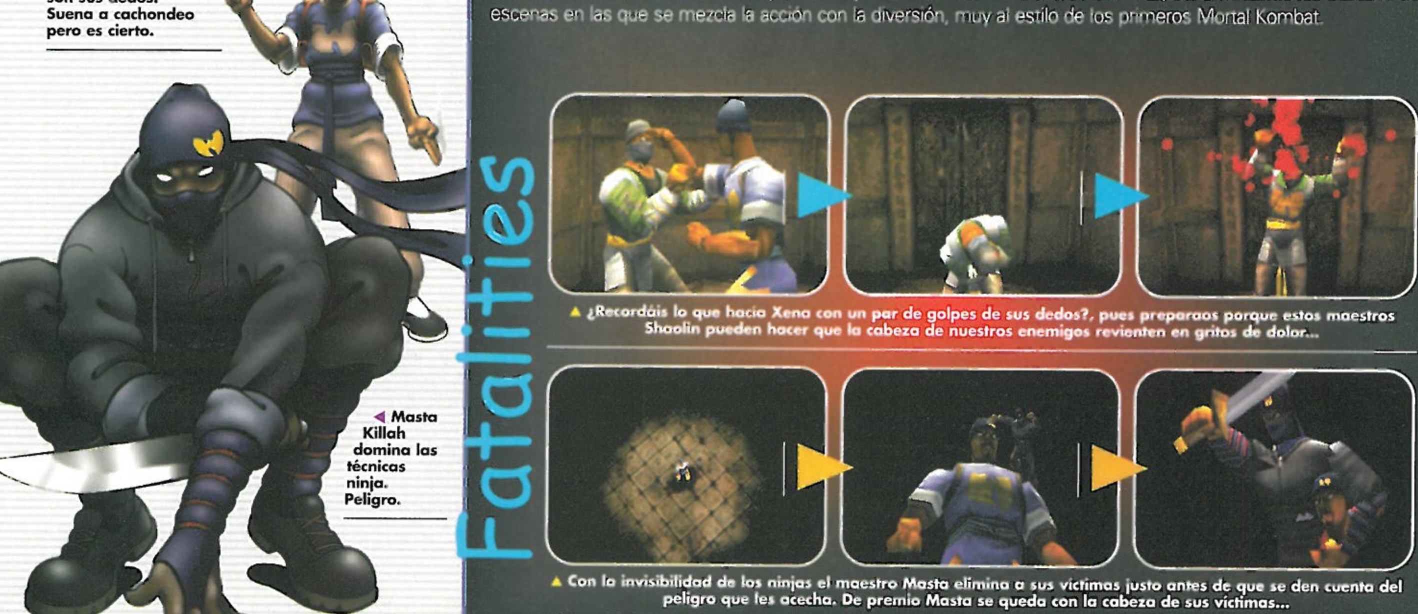
OL' DIRTY BASTARD — En los niveles avanzados ODB puede tomar pociones que lo convertirán en una auténtica máquina de matar. Mucho cuidado con este tipo.

THE RZA — Su fuerza está encerrada en las dos espadas que lleva a sus espaldas. Si no tienes cuidado perderás un miembro antes de que te des cuenta.

GHOSTFACE KILLAH — Domina las llaves y las patadas múltiples como un cura la biblia. Mucho cuidado o no te dará ni una sola oportunidad de vencer.

RAEKWON THE CHEF — Raekwon el chef puede freír a un contrincane con su estilo de boxeo Shaolin en menos tiempo del que tu madre tarda en hacer el desayuno.

LOUD RECORDS



▶ Sus únicas armas son sus dedos. Suena a cachondeo pero es cierto.

◀ Masta Killah domina las técnicas ninja. Peligro.

Fatalities

Paradox ha sabido aprovechar lo que nos dejó Thrill Kill con su brutalidad absoluta, transformando los fatalities en escenas en las que se mezcla la acción con la diversión, muy al estilo de los primeros Mortal Kombat.

▲ ¿Recordáis lo que hacía Xena con un par de golpes de sus dedos?, pues preparaos porque estos maestros Shaolin pueden hacer que la cabeza de nuestros enemigos revienten en gritos de dolor...

▲ Con la invisibilidad de los ninjas el maestro Masta elimina a sus víctimas justo antes de que se den cuenta del peligro que les acecha. De premio Masta se queda con la cabeza de sus víctimas...

STAR WARS EPISODIO I LA AMENAZA FANTASMA

La saga ha comenzado

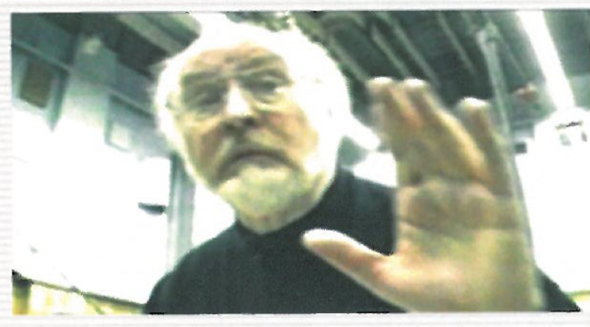
La galaxia se inclina como una balanza, los tremendos cambios que se aproximan amenazan con desestabilizar el difícil equilibrio de la fuerza. La federación de comercio amenaza con invadir el pacífico y tranquilo planeta Naboo. Los dos enviados para negociar la invasión son Qui-Gon Jinn y su aprendiz Obi-Wan Kenobi, se ven envueltos en algo mucho más peligroso que una simple discusión de negocios, la vida de la reina Amidala está en grave peligro.

Star Wars, el juego, nos introduce en un mundo en el que deberemos dominar las técnicas de los personajes de la película para evitar que la princesa Amidala y sus amigos sean aplastados por la ambiciosa Federación de Comercio. Al principio tendremos el control de Obi-Wan Kenobi, con el cual deberemos apañárnoslas para encontrar una ruta de escape de la nave enemiga. Aprenderemos a mover cajas para llegar a lugares inaccesibles o a derribar un gran robot de combate con el uso de los detonadores térmicos que tan cuidadosamente deberemos almacenar. Más adelante tomaremos el papel de Qui-Gon, en el planeta Tatooine, hasta que consigamos reparar el generador de hipervelocidad T-14 que tan amablemente nos "intercambiarán" en este planeta de nadie.

Uno de los elementos más interesantes de esta aventura es que se han mezclado una gran cantidad de elementos. Desde las palancas, botones y cajas (algo que recuerda a Tomb Raider) o las armas, bombas y demás objetos de destrucción masiva hasta el más característico de este título, los diálogos. Tendremos que charlar con la gente de los pueblos para encontrar los objetos que necesitamos o para encontrar una salida. Podremos usar "la fuerza" para que los vendedores sean algo más flexibles o soltar barbaridades que nos sentencien a muerte. De esta forma queda claro que en este título podremos dirigirnos a la victoria o perecer en el intento.

Una de las opciones que más nos ha gustado es que, al igual que en la versión de PC, podremos guardar la partida en cualquier momento del juego, de esta manera no tendremos que volver a empezar un nivel desde cero. Podremos guardar la partida, apagar la consola, ir a tomar algo y cuando volvamos tendremos a nuestro Jedi exactamente en el mismo lugar en el que lo dejamos.

El apartado gráfico promete estar a la altura de la versión de PC, mejorando en algunas cuestiones. La primera es que algunos escenarios han



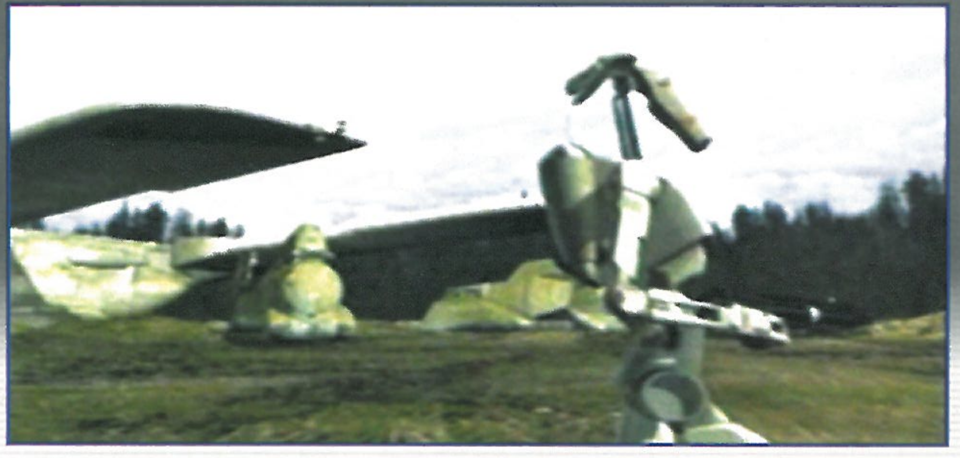
▲ *El propio CD del juego contiene un vídeo con el making off de la película. Este señor que parece Papá Noel no es otro que John Williams, el genial compositor de la banda sonora de las dos trilogías Star Wars.*



▲ *La Reina Amidala, interpretada por Natalie Portman. Tan joven y es uno de los personajes claves en la saga.*



▲ *Anakin Skywalker no conoce las últimas ofertas de opticas San Gabino. Vaya ful de gafas que me le han colocado.*



▲Te podemos asegurar que acabarás hasta las narices de los molestos androides de batalla.



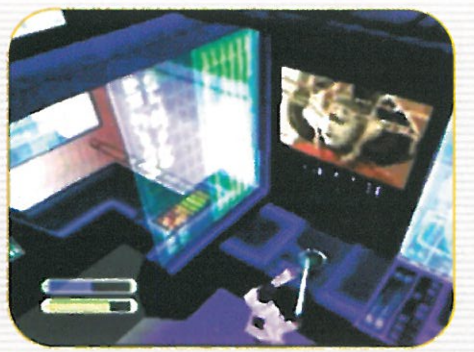
▲ Los pantanos de Naboo recuerdan mucho a los de Dagobah que aparecían en la segunda entrega.



▲ Los efectos de iluminación son de lo más conseguidos hasta la fecha en un juego PSX.



▲ Nuestro maestro Qui-Gon Jinn nos aconsejará y guiará a lo largo de toda la aventura.



▲ Mira esa pantalla, si la vieras en movimiento alucinarías. El juego alcanza cotas de realismo nunca vistas en PlayStation.

sido retocados (gracias a que han tenido más tiempo para finalizar esta versión) con efectos de iluminación. La otra mejora respecto a la otra versión es que se ha usado la vibración del Dual Shock y se ha programado para aprovechar las dos palancas analógicas de este mando.

Todo ello sin olvidar una de las cosas más interesantes, el vídeo musical "Duel of Fates" en el que podremos sentarnos cómodamente para gozar de una de las mejores bandas sonoras que ha oído el ser humano en lo que va de siglo, la música principal de Star Wars: Episodio 1 interpretada a lo grande por la London Simphony Orchestra dirigida por John Williams.

Lo que tenemos entre manos es algo más que un juego solo para amantes de Star Wars, es un título que hará las delicias de los amantes de las grandes aventuras, de los grandes peligros y de las historias épicas. Tendrás en tus manos el destino de la galaxia. El miedo puede llevarte al lado oscuro de la fuerza pequeño Jedi.

Recordar que estará traducido y doblado al castellano con las voces originales de la película.

Un placer para los ojos

Star Wars: Episodio I ha sido dotado de una serie de efectos visuales que muy pocos de nosotros habríamos pensado que eran posibles hace un par de años.



▲ La onda expansiva indica el rádio de acción de nuestros ataques con la fuerza.



▲ Definitivamente no hay nada tan divertido como ver caer a estos dichosos droides bajo el impacto de sus propios disparos.



▲ Aquí tenemos en acción al tan preciado y difícil de conseguir detonador térmico. Procura mantenerte lejos o morirás.



▲ Una de las cosas que más nos ha llamado la atención ha sido la gran cantidad de efectos incorporados a esta versión de PlayStation.

La acción comienza

Una de las ventajas de esta versión es que tras pasar cuatro pantallas rápidas podremos vernos metidos en medio del campo de batalla.



Aprende bien tu misión, lee todo lo que respecta a tus enemigos y no te llevarás desagradables sorpresas.



Solo hay nueve soldados. Tendrás que considerar sus habilidades antes de llevarlos a una misión.



Las barras gráficas reemplazan a los números de la versión de PC. Ahora es más fácil saber la efectividad de las armas.



Estos son los puntos de inserción. Puedes mandarlos todos al mismo punto o distribuirlos para realizar acciones conjuntas a distintos tiempos. Prepárate para tomar al asalto el lugar.



Manteniendo apretado el botón de acción conseguiras que tus compañeros te sigan. Si estás en peligro tus compañeros te cubrirán.

La AK-47 es un arma de combate muy efectiva.

Durante la carga de un nivel veremos a un tipo cargando su magnum con balas. Por lo menos no te dormirás.

Rainbow 6

Se necesitan dos para bailar un tango, pero solo uno para salvar el mundo

Cualquiera que se haya interesado alguna vez por los comandos de Fuerzas Especiales habrá oido hablar de este juego tan aclamado y conocido en el mundo de los PCs. Las buenas noticias son que gracias a Take 2 y Red Storm Entertaiment podremos disfrutar de este título tan impresionante en nuestras PlayStation. El juego no será solo una conversión de la versión de PC, pues se han enfatizado los momentos de acción (más propios de los "consoleros") sin olvidar los tan deseados momentos de planificación de la misión. El proceso mediante el cual se ha conseguido este efecto radica en la reducción de los puntos de entrada de la misión para que los jugadores puedan entrar en las misiones lo antes posible. Otra novedad es que ahora dispondremos de un total de nueve soldados de entre los que seleccionaremos los tres miembros de cada misión. Esto significa que podremos juntar este pequeño grupo o enviarlos por diferentes puntos de entrada del objetivo. Si los mantenemos unidos podremos hacer que los otros dos soldados reaccionen de forma automática y te sigan, tomando sus propias decisiones como si fueran soldados de élite de verdad. Si los dejas solos se limitarán a asegurar la zona en la que los hayas dejado.

El sistema de selección de armas es mucho más simple y efectivo ahora que se han creado barras que indican la potencia, eficacia, número de balas de la recámara o la velocidad de tiro. De esta forma en la versión PlayStation tendremos la posibilidad de meternos en el complicado mundo de las misiones encubiertas sin tener que saber los complicados nombres de las armas. Otra novedad de esta versión es el sistema de mira óptica con el que podremos pasar las 14 misiones nocturnas.

Podrás saber por que lugares va a acceder cada miembro. Una novedad de esta versión que será de grn ayuda.

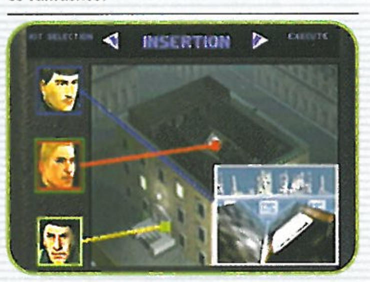
Las armas mostrarán efectos de humo e iluminación absolutamente fantásticos, pero cuidado no te creas que vas a entrar como Rambo por su casa y te vas a cepillar a los terroristas como si nada. Los terroristas tienen inteligencia artificial, se alertan por cualquier tontería (como en la vida real) y tendrás un número de balas limitado.

La transición del teclado y ratón que se usaba en el PC a PlayStation no ha sido tarea fácil. Por lo que hemos visto Red Storm está realizando un trabajo genial para conseguirlo, pero hasta que no tengamos la versión final del juego no os podremos asegurar nada. Esperemos que no se centren demasiado en la acción y no olviden que lo

Los cascos de Kevlar y los chalecos antibalas no te hacen invencible ante tus enemigos. No te confíes y podrás contárselo a tus hijos.



Los tiempos de carga son impresionantes. Eliges la misión y en unos segundos estás allí, es fantástico.



SOLO LOS MEJORES

R6 es un título realmente impresionante. Solo aquellos que usen el cerebro (y no las balas) podrán hacerse con los honores e este título. Aprende a elegir a tus soldados usa las misiones de entrenamiento para aprender a desenvolverte en el campo de batalla.



▲ Los malos saben donde estás e intentan escapar. No dejes que estos cobardes de la pradera usen el aeroplano para escapar.



▲ En estas misiones necesitarás algo más que paciencia.

▶ Las armas disponibles están basadas en las que usan los soldados de las Fuerzas Especiales.



◀ Tendrás que enfrentarte a situaciones cotidianas. ¿Podrás desactivar la bomba a tiempo?



▶ Si dejas solos a tus compañeros estos entrarán en modo guardia. Atacarán a todo el que entre en su perímetro y te avisarán por radio.



▲ El juego ha sido totalmente rediseñado para PlayStation. Desde las pantallas de carga hasta los controles.



▲ Las operaciones complicadas necesitarán de todas las habilidades del soldado. En esta sección tendrás que aprender a caminar de lado para pasar por estos tablones tan cortos. ¡No mires abajo!



▲ Podrás usar las lentes del rifle para aumentar tu puntería. Esta es una zona de entrenamiento para mejorarla. Recuerda que si un enemigo no cae al suelo del primer tiro hará saltar la alarma.

Juega en equipo

Enfrentarte a las misiones tu solo puede estar bien para un juego de acción normal. En Rainbow Six la clave consistirá en usar el apoyo de nuestros hombres para resolver los problemas de manera más efectiva.



▲ Quédate en el otro lado de la cama tranquilamente mientras esperas que pique el pez.



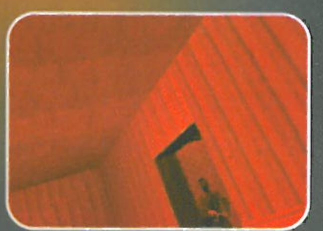
▲ Y aquí está, un terrorista recién salido de la escuela de malos de turno. Será mejor que dispares primero.



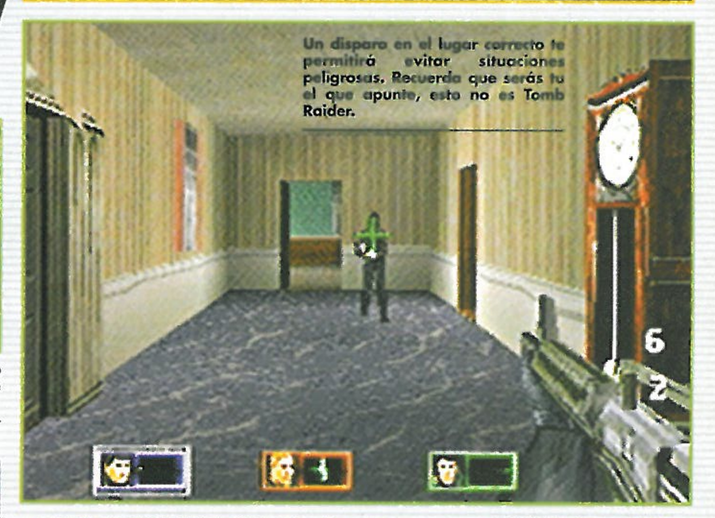
▲ Este es el resultado que tanto esperábamos, un enemigo muerto y ningún aliado herido.



▲ Si empiezas a ver las cosas "rojas" significa que estás recibiendo impactos directos. Mucho cuidado con estos tipos, disparan rápido y bien.



▲ Esto es lo que no buscamos, un héroe muerto en acción y los terroristas más contentos que nunca.



Un disparo en el lugar correcto te permitirá evitar situaciones peligrosas. Recuerda que serás tu el que apunte, esto no es Tomb Raider.



▲ Este juego requerirá algo de práctica con los botones. Aunque te parezca complicado no es para tanto.



▲ Tendrás que asegurar la zona antes de seguir avanzando. Si usas las granadas eliminarás a todos tus enemigos pero podrías hacer saltar la alarma.

COMPLETA TU COLECCIÓN DE PSM



Nº. 1



Nº. 2



Nº. 3





Nº. 4



Nº. 5



Nº. 6



Nº. 7



Nº. 8

Venta de números atrasados de PSM

Deseo recibir, al precio de portada, los ejemplares señalados con una X



Apellidos ....

Nombre ....

Domicilio. Calle ....

N.º.......... Esc .... Piso .... Puerta ....

Tel. .... Población ....

C.P.................... Provincia ....

Forma de pago:

☐ **Adjunto talón a nombre de M.C. Ediciones, S.A.**

☐ **Tarjeta de crédito n.º:**

☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐ ☐☐

(indica caducidad:..........................)

☐ **Contrareembolso + 300 pts. de gastos de envío**

IMPORTANTE: INDICA EN EL SOBRE "NÚMEROS ATRASADOS"

Recorta o copia este cupón y envíalo a PSM,
MC Ediciones, S.A. Pº San Gervasio, 16-20, 08022 Barcelo

A EXAMEN

No hay nada mejor que pasar un control a todos los juegos que están en el mercado para orientarte acerca de cuales merecen la pena y cuáles no. Los que aprueben podrán recibir el gran honor de formar parte de tu almacén personal de juegos; si no superan esta prueba mejor ni los mires.

Puedes estar totalmente seguro que los que no pasen el examen será por que no lo merecen y por el contrario las notas altas sólo estarán reservadas para aquellos juegos que forman parte de la élite de Playstation.

INDICE

El análisis más profundo y objetivo de los nuevos lanzamientos.

Rompiendo esquemas, el estilo PSM.

ANALIZADOR ★ PSM

GRÁFICOS	Sin ser nada del otro mundo cumplen.	6
MUSICA Y FX	El ruido de los motores suena como en el Spectrum.	5
CONTROL	Buen control analógico y aprovechamiento del Dual Shock.	7,5
INNOVACION	Buena mezcla de simulación y arcade de vuelo.	7
JUGABILIDAD	Si te gustan los aviones tienes juego para rato.	8

Interes: 1ª. HORA · 1º. DÍA · 1º. FIN SEMANA · 2º. FIN SEMANA · 1º. MES · 2º. MES

LO BUENO Y LO MALO

Te sentirás realmente como un piloto. Aprendizaje muy progresivo. Las misiones al no ser complicadas aumentan la jugabilidad.

El ruido de los motores se parece más a una licuadora que a un avión. ¡Por dios, por dios! a estas alturas...

Aquí te explicamos los puntos fuertes y débiles del juego. Tendrás una información rápida y resumida de lo que te contamos en nuestros análisis.

Las características más importantes para puntuar un juego. Todas puntuadas del 1 al 10.

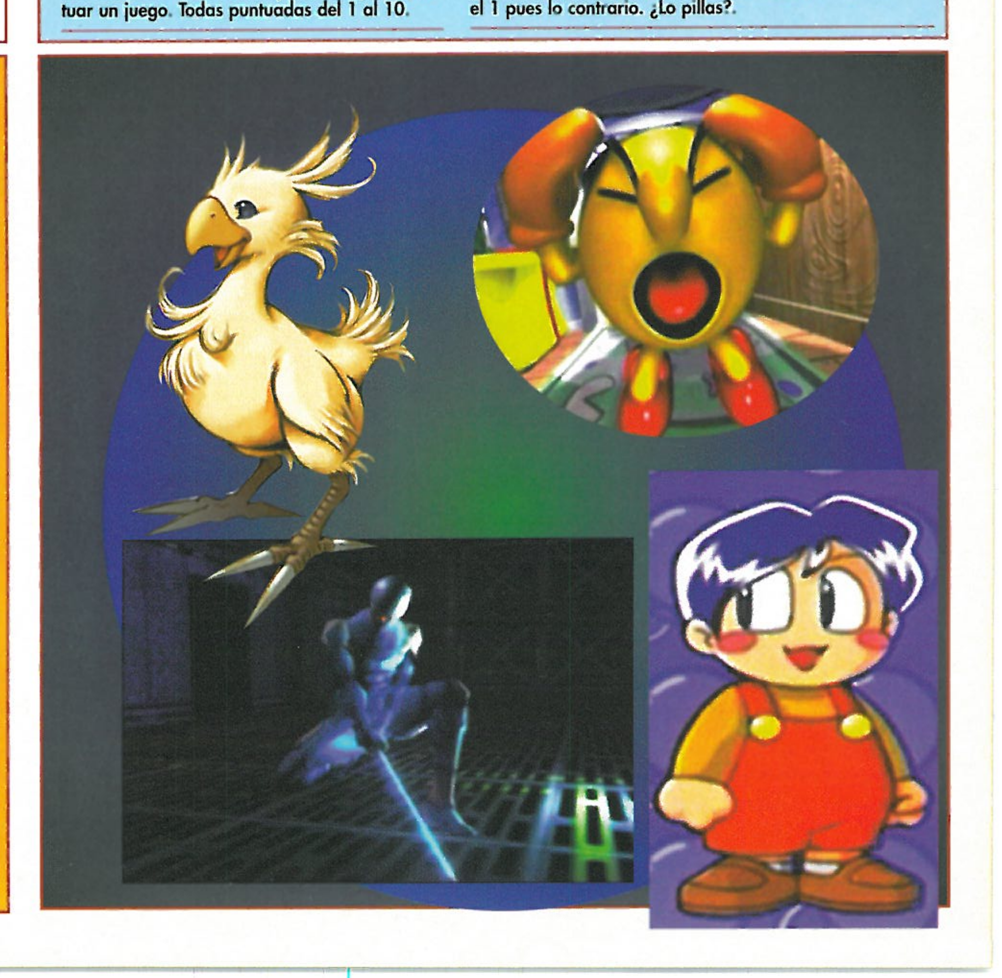
Aquí se analiza la durabilidad de los títulos, esto quiere decir que a medida que pase el tiempo mantiene o pierde su interés. Por ejemplo si mantuviese el 5 durante toda la gráfica sería el mejor juego de la historia y si lo hiciera en el 1 pues lo contrario. ¿Lo pillas?.

Como puntúa PSM

En PSM nos tomamos los análisis muy en serio, por esta razón hemos confeccionado esta tabla que te dará la información de la forma más clara y objetiva sobre calidad de los juegos. Si es malo suspende y aprobarán solo los que realmente lo merezcan.

Qué significan nuestras puntuaciones

0-4,5	Suspenso, mejor ni mirarlo. Si te lo compras allá tu.
4,5-6	Aprobadillo, cógelo si te gusta mucho el género.
6-8	Seguro que no te decepcionará. Esta es la nota media más habitual y te garantiza encontrarte ante un programa de buena calidad.
8-9,9	Cuando un juego supera el ocho quiere decir que es sobresaliente y por lo tanto una compra obligada para todos, no puedes perdértelo.
10	Esta nota sólo será alcanzada por los juegos que escriban la historia de la PlayStation. No lo olvides el 10 es sólo para los más grandes.





Entrenamiento de élite

Seguro que muchos de vosotros pensáis que sois unos auténticos "genios" en lo que a MGS se refiere, habréis terminado el juego tres o cuatro veces en busca del tan deseado ranking Big Boss que solo algunos iluminados consiguen terminándose el juego en menos de dos horas y media sin objetos especiales y con la ayuda de Dios. Alguno que otro de vosotros creerá que es un genio al descubrir los fantasmas ocultos en las fotos o al conseguir evitar a los lobos con el pañuelo de Sniper Wolf. Pues bien, si es así y creías (equivocadamente) que MGS ya no tiene secretos para ti, ve agarrándote a los calcetines porque ahora y con la ayuda de esta ampliación de Metal Gear Solid averiguarás trucos y cosas que nunca se te habrían pasado por la cabeza.

Lo que tenemos entre manos no es una continuación de MGS, ni siquiera son nuevas escenas o un remix de la versión anterior. MGS Special Missions consta de 300 misiones especiales que se desarrollan dentro de aparato Virtual de entrenamiento. De esta forma y aunque pienses que las 15 misiones que venían en MGS eran "pan comido" tendrás que enfrentarte a situaciones extrañísimas en las que deberás demostrar tus conocimientos tácticos y tu capacidad para "improvisar" ante las pruebas más extrañas que hayas imaginado.

Pero no penséis que vais a tener acceso a las 300 misiones así de golpe, primero deberéis demostrar que sois capaces de pasar las quince primeras, las cuales son muy parecidas a las del MGS original. Después de conseguir vuestro primer 20% (o más si hacéis todas las pruebas de



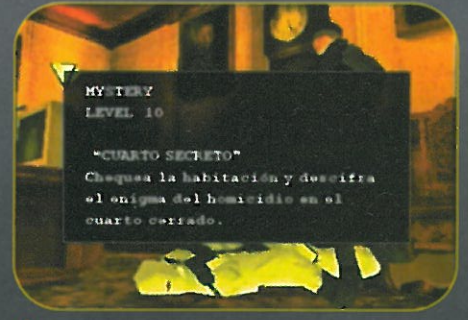
En el menú Extras encontraremos este curioso modo de "pase de modelos"...



¿Qué sucedería si nos agachásemos más y hiciéramos uso del zoom de la cámara?, mejor averiguardlo por vosotros mismos.



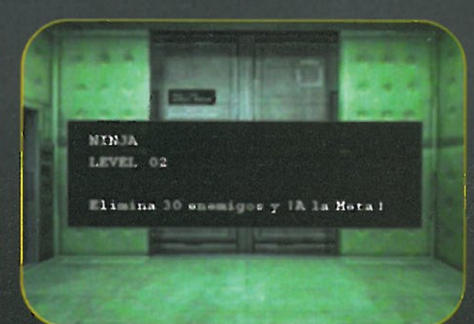
Este cien por cien nos lo hemos currado nosotros trasnochando un par de días.



La fase 10 de Mystery es divertidísima... ¿quién habrá asesinado a este soldado?



En el nivel 10 de Mystery hay alguna que otra sorpresa... ¿Quién se habrá dejado este Pack especial de Metal Gear Solid?



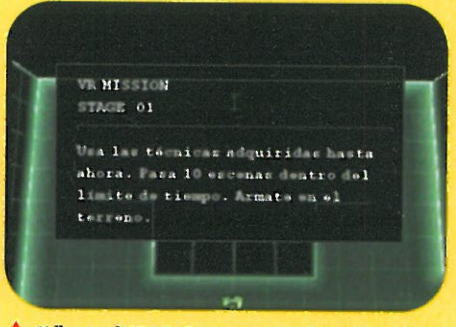
Conseguir a Ninja es uno de los mayores alicientes para sacarse, al menos, el 80% del juego.

Solo para valientes

Aquellos con la astucia suficiente como para sacarse un 70% del juego podrán acceder a niveles tan alucinantes como estos.



Los soldados no verán más que el filo de tu espada segando sus vidas. Ninja es la máquina de combate definitiva.



Si llegas al VR Mission te recomendamos.1. Revisa el primer nivel, 2. guarda municiones PSG para la penúltima misión.



Tendremos que aprovechar estas cargas explosivas móviles para romper las paredes de cristal.



En el modo Advanced tendremos que demostrar lo bien que manejamos el PSG sin tocar ni a uno solo de los soldados. Parece fácil pero no lo es.

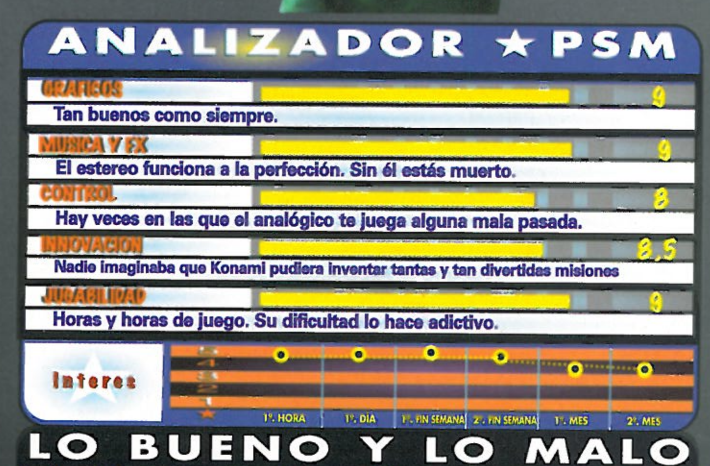
tiempo correctamente) se abrirá el acceso a las pruebas con armas. Estas pruebas consisten en cinco niveles por cada arma disponible en los que deberemos eliminar una serie determinada de objetos móviles o estáticos. De esta forma aprenderemos a aprovechar las ondas expansivas de los cartuchos C4 o a manejar las minas personales con mayor efectividad y precisión. Así y solo para aquellos que terminen estos modos, accederemos al modo Avanzado. Este modo se parece más al combate real por lo que dispondremos de vida y tiempo para completar la misión.

Más adelante (cuando lleguemos al tan deseado 90%) se abrirán varias opciones interesantes. La primera es el modo Ninja. Aquí tomaremos el papel de Ninja en varios niveles en los que aprenderemos a usar sus letales y destructivas habilidades (como el camuflaje óptico o la destructiva que siempre lleva consigo). No hay nada mejor que acercarse a un enemigo, agarrarlo por el cuello y demostrarle lo afilada que está nuestra Katana con un suave y rápido mandoble.

Entre las otras novedades que trae este disco (a parte de las fantásticas 300 misiones) está la que nos permite acceder a un nivel en el que realizaremos fotos a Naomi que posarán y harán gestos para que nosotros hagamos nuestras instantáneas, todo ello muy al estilo nipón. ¿Qué pasará si le hacemos fotos a una modelo virtual que está sentada y lleva una falda ceñida?... Para saber la respuesta deberéis conseguir como mínimo un 70%, aún así y para pasarlo en grande deberemos hacernos con el tan deseado 100% de las misiones.

Así mismo podremos ver tres vídeos de presentación de MGS que se exhibieron en el Tokio Game Show del 98 y en el E3 de ese mismo año. En uno de los vídeos se muestra una versión sin terminar de MGS en la que se ve a Meryl y Snake actuando juntos, lo cual confirma que los programadores, al menos en un principio, pensaron hacer un MGS para dos jugadores.

En definitiva, más Solid Snake que nunca. Te lo pasarás como un enano para resolver todas y cada una de las misiones. Algunas veces pensarás que "es imposible" y en otras ocasiones te darás con un canto en los dientes al descubrir donde estaba el error o cual era la otra manera de resolver la misión. Tendrás que luchar contra el reloj, pasarás noches de insomnio y estarás en el colegio ideando estrategias para esquivar a ese soldado que tanto te está molestando. Prepárate, MGS ha vuelto y esta vez viene con nuevos e intrigantes puzzles.



ANALIZADOR ★ PSM

GRÁFICOS	9
Tan buenos como siempre.	
MÚSICA Y FX	9
El estereo funciona a la perfección. Sin él estás muerto.	
CONTROL	8
Hay veces en las que el analógico te juega alguna mala pasada.	
INNOVACIÓN	8,5
Nadie imaginaba que Konami pudiera inventar tantas y tan divertidas misiones	
JUGABILIDAD	9
Horas y horas de juego. Su dificultad lo hace adictivo.	

LO BUENO Y LO MALO

Las misiones son muy variadas. Los gráficos de MGS se han explotado al máximo. El diseño de los mapas es muy creativo.

Hay momentos en los que tendrás que apagar la consola, tomarte un café o un refresco y dejarlo para otro día.

PUNTUACIÓN FINAL: 

1 jugador | 4x | Distribuidor Sony CE | Desarrollador Square | Fecha de salida Disponible | Tipo Rol/Acción/Aventura



FINAL FANTASY® VIII

Un mundo más allá de tu imaginación



Hace ya muchos años una pequeña pero apasionada empresa japonesa motivada por el movimiento "Zelda" y el gran auge que estaban teniendo los juegos de Rol en su país, vio que era su oportunidad de dar un paso hacia adelante, ese paso se llamó Final Fantasy. Poco a poco estas palabras empezaron a resonar en las revistas de todo el mundo, Final Fantasy por aquí FF por allá. Hace diez años nadie habría imaginado lo mucho que iba a cambiar el mundo de los videojuegos con los títulos de esta empresa nipona.

Al principio sus títulos estaban basados en los típicos sprites que tanto furor causaban en las consolas Famicon (NES para los amigos) que tan buenas ventas estaban cosechando. Pero la verdadera revolución llegó con Final Fantasy VII, uno de los juegos mejor desarrollados que ha visto el mundo. Este título impactó a todos gracias a sus estupendos gráficos tridimensionales que aprovechaban al máximo el potencial de la consola PlayStation (o por lo menos el potencial "conocido" hasta esas fechas).



▲ El ataque de elemento Sacro puede hacer mucho daño a los grandes dragones, aún así recuerda que suelen tener unos 40000 puntos de vida.



▲ En las ruinas subacuáticas encontrarás uno de los G.F. más poderosos, Edea...



▲ Si preparas tus G.F. para que afecten a tu RAP y enlazas hechizos de Tornado te moverás a una velocidad increible.



▲ Con buenas magias de estado conseguirás inmunidad contra sueño, muerte, paro, etc.



▲ Zell aprenderá nuevos ataques finales con estos números de la revista "Karateka".

▲ El perro de Rinoa puede ser entrenado con diferentes ataques. Para que cure al grupo siempre tendrás que ponerle un nombre especial.

Final Fantasy VII recuperó el sistema de lucha de FFV con la incorporación de grandes novedades respecto a los típicos sistemas de magias que los seguidores de los juegos de Rol conocían. En estos para que uno de los personajes tuviera habilidades mágicas debía ser de una raza (los elfos por ejemplo) o poseer un medallón o espada especial que le confiriese esos poderes "sobrenaturales". En FFVII para que un personaje pudiese lanzar un hechizo o invocación bastaba con colocar una esfera mágica llamada Materia en una de las ranuras de nuestras espadas o armaduras.

Pero los tiempos cambian, la tecnología avanza y las grandes empresas como Square han aprendido a aprovechar el poder de nuestra consola para crear la gran aventura de fin de milenio.

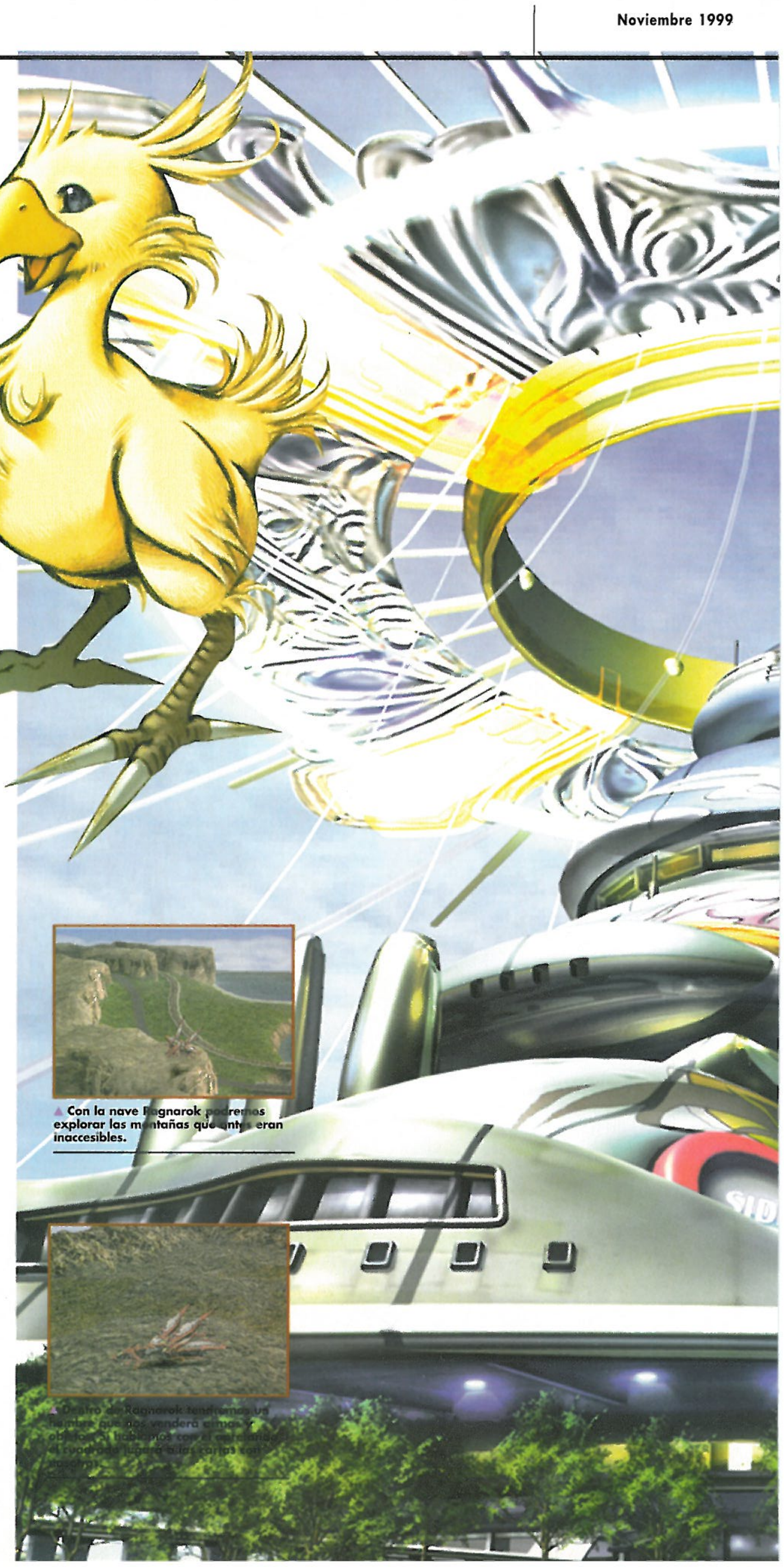
Yo estuve aquí... Con esta frase empieza Final Fantasy VIII, introduciéndonos en una aventura más allá del tiempo y el espacio, que se desarrolla en un planeta atacado por grandes poderes capaces de hacer temblar al más valiente de los humanos. Por esa razón y en defensa de esos males (en este caso las denominadas "Brujas") una apacible y honorable mujer llamada Edea, cuya misión siempre había sido la de proteger y cuidar a un puñado de niños abandonados, decidió crear un grupo de soldados que unieran sus fuerzas para luchar contra las Brujas, estos valientes recibirían el nombre de SeeDs.

La historia de los SeeDs se remonta en el tiempo hasta donde solo algunos recuerdan. Al principio vivieron en este orfanato donde la gran "Mama Edea" les inculcaba los conocimientos necesarios para que fueran gente con honor y sabiduría. Tras pasar los años y crecer, estos SeeDs se fueron para crear lo que se llamaron "Jardines". En estos centros los alumnos se tenían que entrenar por su propia cuenta, gracias a las enseñanzas diarias, para convertirse en SeeDs capaces de proteger y servir a los Jardines. La ayuda de los jardines era pedida y contratada por las diferentes ciudades del mundo para que les protegieran de las Brujas, hordas de monstruos o de la tan peligrosa y odiada "lágrima de la luna"...

Así es como conoceremos a nuestro protagonista, Squall, un nuevo antihéroe que se verá envuelto en unos problemas demasiado grandes para sus pantalones. Nuestro amigo es un estudiante del Jardín de Balamb que últimamente ha tenido algunos problemillas con Seifer, uno de sus compañeros de estudios. Poco a poco iremos descubriendo el complejo pasado de este personaje tan poderoso y extraño a un mismo tiempo.

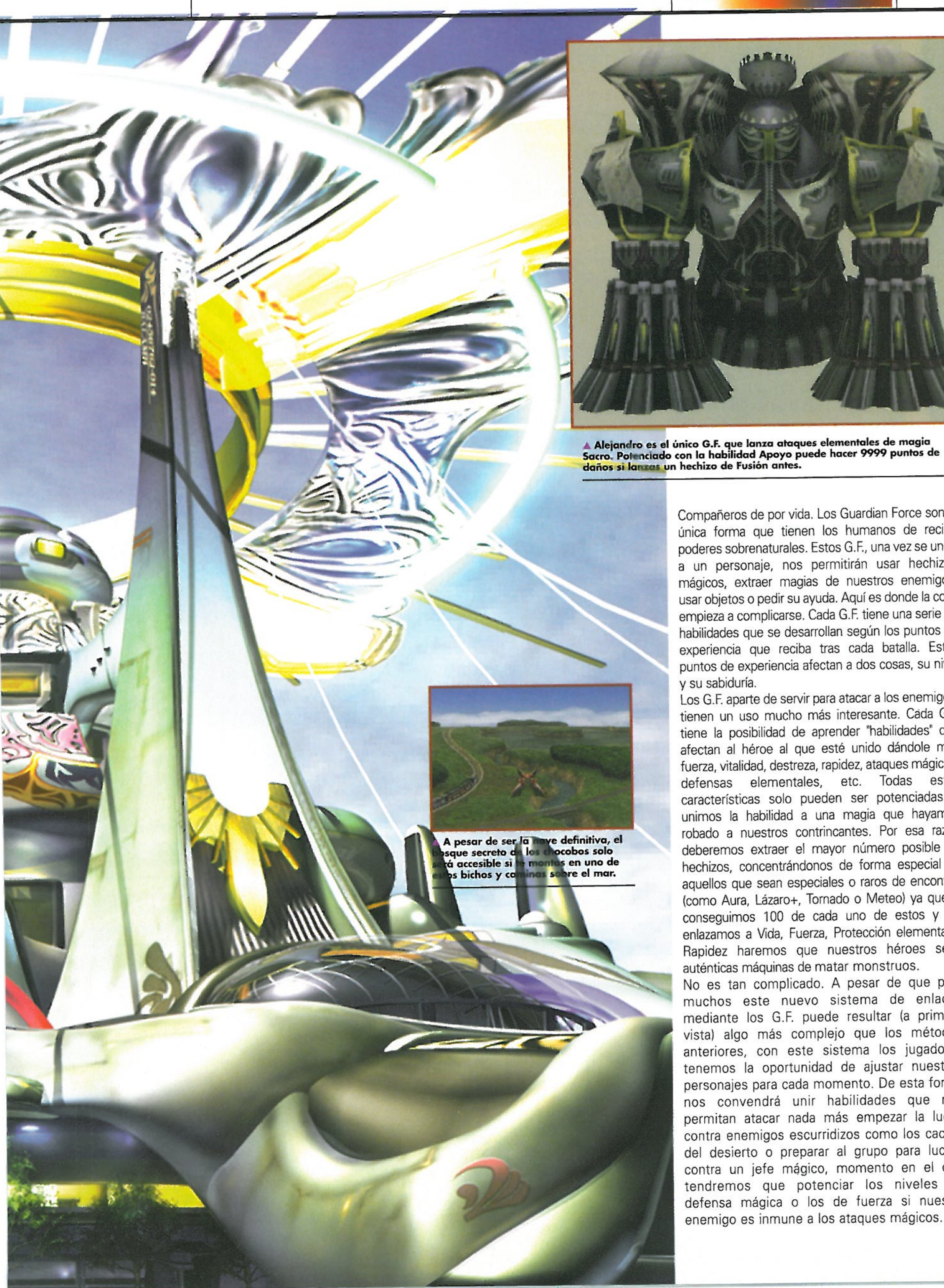
Al principio, y a modo de introducción, contaremos con la ayuda de nuestros compañeros que nos comentarán como funcionan los diferentes menús del juego y los sistemas de magias e invocaciones Guardian Force. De esta forma los programadores se aseguran la buena aceptación de los usuarios que saben desenvolverse en este tipo de juegos como los que son novatos y desconocen la "metodología" de los mismos.

Adiós a las materias. Final Fantasy VIII ha sido creado desde su base, con un nuevo sistema de magias que difiere mucho del sistema de materias que se usó para FFVII. Ahora los personajes por sí solos no tienen ninguna habilidad mágica, hasta el punto de no poder usar ningún objeto del inventario a no ser que...



▲ Con la nave Ragnarok podremos explorar las montañas que antes eran inaccesibles.

▲ Dentro de Ragnarok tendremos un hombre que nos venderá armas y objetos [illegible] hablamos con el [illegible] jugará a las cartas con nosotros.



▲ Alejandro es el único G.F. que lanza ataques elementales de magia Sacro. Potenciado con la habilidad Apoyo puede hacer 9999 puntos de daños si lanzas un hechizo de Fusión antes.

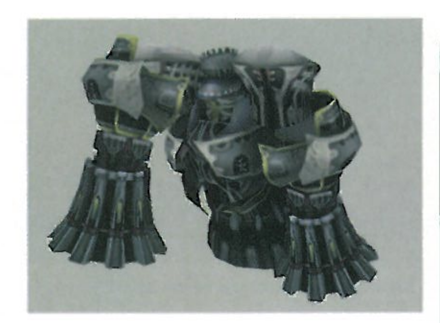
▲ A pesar de ser la nave definitiva, el bosque secreto de los chocobos solo será accesible si te montas en uno de estos bichos y caminas sobre el mar.

Compañeros de por vida. Los Guardian Force son la única forma que tienen los humanos de recibir poderes sobrenaturales. Estos G.F., una vez se unen a un personaje, nos permitirán usar hechizos mágicos, extraer magias de nuestros enemigos, usar objetos o pedir su ayuda. Aquí es donde la cosa empieza a complicarse. Cada G.F. tiene una serie de habilidades que se desarrollan según los puntos de experiencia que reciba tras cada batalla. Estos puntos de experiencia afectan a dos cosas, su nivel y su sabiduría.

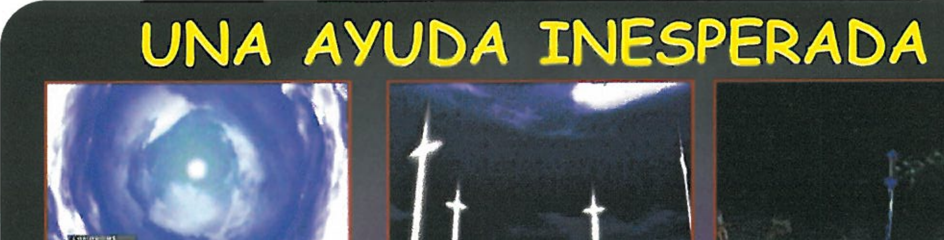
Los G.F. aparte de servir para atacar a los enemigos, tienen un uso mucho más interesante. Cada G.F. tiene la posibilidad de aprender "habilidades" que afectan al héroe al que esté unido dándole más fuerza, vitalidad, destreza, rapidez, ataques mágicos, defensas elementales, etc. Todas estas características solo pueden ser potenciadas si unimos la habilidad a una magia que hayamos robado a nuestros contrincantes. Por esa razón deberemos extraer el mayor número posible de hechizos, concentrándonos de forma especial en aquellos que sean especiales o raros de encontrar (como Aura, Lázaro+, Tornado o Meteo) ya que si conseguimos 100 de cada uno de estos y los enlazamos a Vida, Fuerza, Protección elemental o Rapidez haremos que nuestros héroes sean auténticas máquinas de matar monstruos.

No es tan complicado. A pesar de que para muchos este nuevo sistema de enlaces mediante los G.F. puede resultar (a primera vista) algo más complejo que los métodos anteriores, con este sistema los jugadores tenemos la oportunidad de ajustar nuestros personajes para cada momento. De esta forma nos convendrá unir habilidades que nos permitan atacar nada más empezar la lucha contra enemigos escurridizos como los cactus del desierto o preparar al grupo para luchar contra un jefe mágico, momento en el que tendremos que potenciar los niveles de defensa mágica o los de fuerza si nuestro enemigo es inmune a los ataques mágicos.





UNA AYUDA INESPERADA

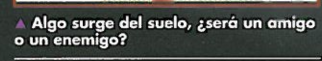


▲ Estás luchando y de pronto el cielo se abre...

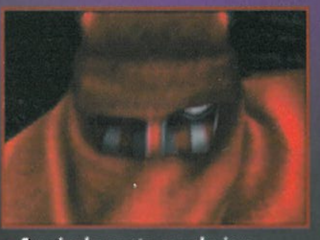
▲ Cuatro espadas surcan el aire a toda velocidad. ¿Qué sucederá?

▲ Las cuatro espadas que caen son Excalibur, Sable justiciero, una espad oxidada y...

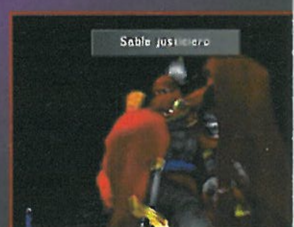




▲ Algo surge del suelo, ¿será un amigo o un enemigo?



▲ Su mirada asusta a cualquiera. Tranquilo, es un amigo que vendrá en nuestra ayuda de forma aleatoria.

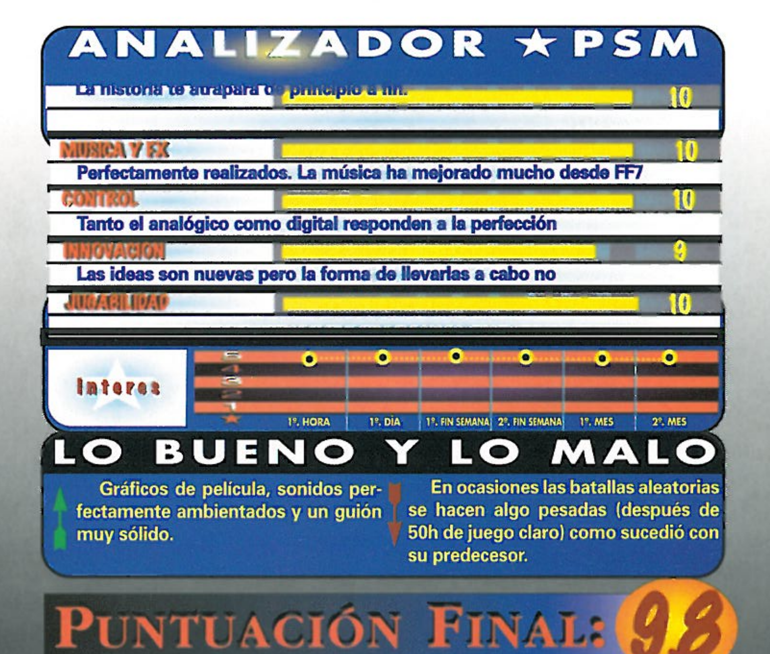


▲ Levanta su mano y coge la espada que tenga a mano, el destino de tus enemigos está sentenciado.

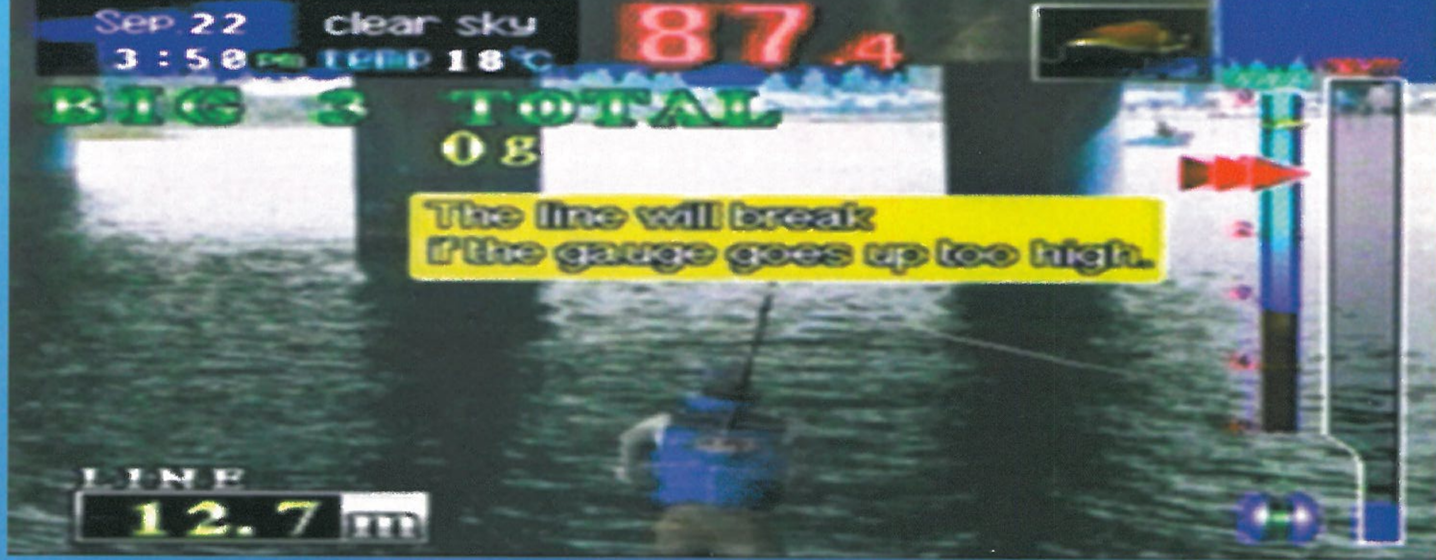
Gráficamente hay que quitarse el sombrero, ya sea por los alucinantes vídeos con los que han conseguido crear un ambiente de "película" que nunca antes se había alcanzado(excepto tal vez por Metal Gear Solid) y que al igual que el ya mítico vídeo de FF7 en el que Aeris muere, consigue emocionar hasta al más "duro" de la casa. Los escenarios ahora gozan de un sin fin de detalles que escapan a la primera mirada pero que sorprenden cuando se observa la riqueza visual con la que han sido realizados. De igual manera, y justo al contrario que en FF7, los personajes tridimensionales presentan un aspecto mucho más realista y definido que nunca. Las invocaciones de los G.F. te dejan de piedra (especialmente algunas como Eva o Bahamut) con su gran calidad expresiva o la belleza con la que han sido diseñados todos y cada uno de ellos.

El sonido está cuidado al máximo, desde los efectos de explosión hasta los sonidos de los pasos. Si dispones de un sistema de sonido estéreo disfrutarás mucho más del sistema de posición pseudo-tridimensional que han creado los programadores de Square para esta octava entrega.

Para terminar solo comentaros que este juego es tan bueno como se esperaba, pero si lo que buscas es una continuación clavada a FF7 te adelantamos que este Final Fantasy está muy por delante del juego anterior, que tiene muy pocos "mini juegos" y sigue teniendo un montón de encuentros casuales como su predecesor. Ante todo hay que decir que el juego es muy, pero que muy bueno, aunque el principio (los primeros 10 minutos) no son demasiado emocionantes... Pero a partir de ahí el juego se dispara a lo que pueden ser 80-90h (si exprimes todo su jugo y vas a por todos los Guardian Force). ¿Estás preparado para la aventura de tu vida?







Fisherman's Bait

A Bass Challenge



Todos hemos oído hablar de las rarezas de los japoneses: que si simuladores de trenes, simuladores de ligue, de baile y por supuesto de este simulador de pesca que Konami se ha decidido a traer a nuestras consolas. La apuesta es desde luego valiente y desde aquí queremos aplaudir la iniciativa de este distribuidor japonés ya que este es un juego que se sale de los típicos cánones a los que estamos acostumbrados, ya sabéis: Juegos de carreras, Aventura, Beat 'em up, Puzzles, etc...

Evidentemente Fisherman's Bait está dedicado a todos los aficionados a la pesca, a los



► En el modo Beginner aprenderás con toda facilidad el divertido control del juego.

▲ ¡Han picado! Ahora es el momento de poner a prueba tus dotes de pescador. Tira de él con cuidado de no romper el seda.l



▲ Esta es la gran variedad de anzuelos de la que dispones para sacar a esos "pezqueñines" o "pezgrandotes" del charco. Practica con todos hasta que encuentres el que mejor va. A nosotros nos fue muy bien la lombriz.

que seguramente encantará. El problema está en los que no lo son y que en su vida han cogido una caña de pescar. A los primeros, decirles que este juego es un verdadero simulador y que en él van a encontrar todas las opciones posibles para pasar una auténtica jornada de pesca (la tortilla y las chuletas las tendrá que poner cada uno, ya que es lo único que no incluye el juego) Para empezar puedes elegir entre una amplia gama de cebos, cada uno de los cuales se usa de diferente manera según cada estilo de pesca y según las piezas que quieras capturar. Las opciones del juego van desde un modo tutorial en el que se muestra claramente el sencillo y divertido manejo de los aparejos de pesca hasta campeonatos en los que demostrar que eres un auténtico lince en esto de sacar inocentes truchas, carpas, lucios y demás de su apacible hábitat para conseguir un codiciado trofeo que alimente tu ego de buen pescador.

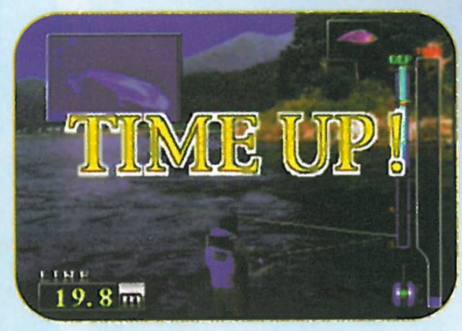
El manejo es muy sencillo. Con el stick izquierdo del Dual Shock diriges a tu pescador en la dirección donde quieres lanzar, con el botón X lanzas (aparece una barra de energía para calcular la potencia del lanzamiento) y moviendo el stick analógico derecho en círculos (te aseguramos que es divertidísimo) recoges hilo mientras diriges la caña con el izquierdo, si el sedal se tensa demasiado puede partirse, cuando ocurre esto, presionas L1 y cederás carrete al pez y vuelves a recoger. Las buenas piezas de más de kilo y medio harán temblar tu mando como un poseso y tirarán como mulas, consigue agotarles sin perder el cebo o romper el sedal y verás la satisfacción que da sacar un bicho de 2 kilos o más.



▲ Fantástico. Creo que hemos trincado el pez más birria de todo el juego.



▲ Este es un tipo de cebo muy especial. Parece cobrar vida propia cuando tiras de la caña.



▲ Se acabó tu tiempo ¡chaval! Tanto pescas, tanto vales. Si has aprovechado el tiempo tendrás la cesta llena, si no carril...

Cuatro modos de juego:

Beginner: Este es el modo tutorial. Aquí aprenderás el manejo del juego de una manera sencilla y perfectamente explicada. Después de elegir la zona donde quieres realizar tus capturas pasarás a escoger el tipo de cebo que vas a usar con una explicación clara y sencilla (eso sí, en inglés) de cómo se utiliza cada uno. Después pasas a la zona que has elegido y te explica con gráficos del mando el uso de cada uno de los botones para hacer las capturas.

Training: Este es el modo de entrenamiento donde podrás practicar tus artes de pesca antes de embarcarte en los torneos y demostrar quien es el que saca las mejores capturas. Te recomendamos que practiques aquí con todos los cebos y técnicas para ver cual es la que mejor se adapta a tus habilidades.

Tournament: Estos son los campeonatos donde tendrás que demostrar todo lo que sabes: la Konami Cup.

Hay tres lagos, cada uno con sus reglas y sus límites de tiempo. No valen todos los peces que cojas, solamente valen los Largemouth (Bocagrande) y a partir de un peso determinado. Muchas veces te mosquearás cuando muerda el anzuelo un pez gato, una trucha o



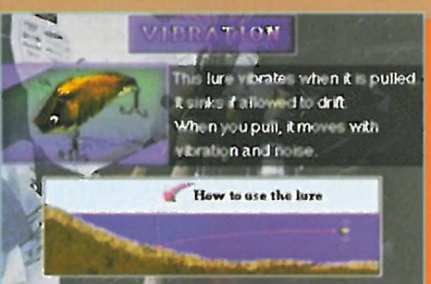
▲ En la pecera podrás observar las mejores capturas.

Aprende a pescar

El juego cuenta con un tutorial de lo más sencillo y claro para aprender a jugar.

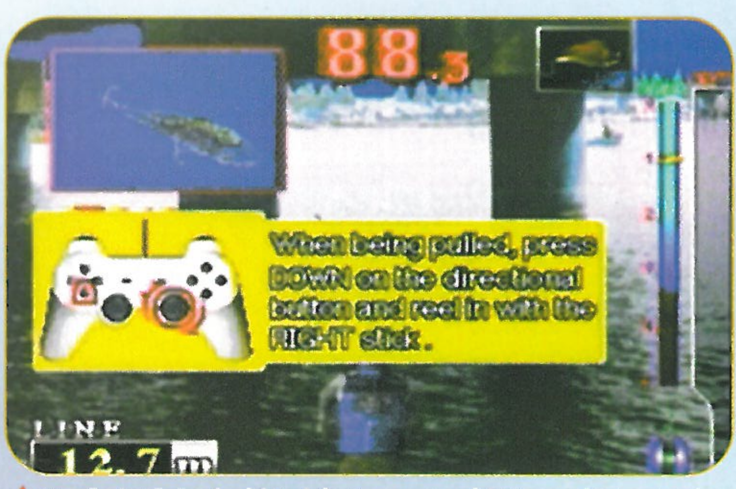












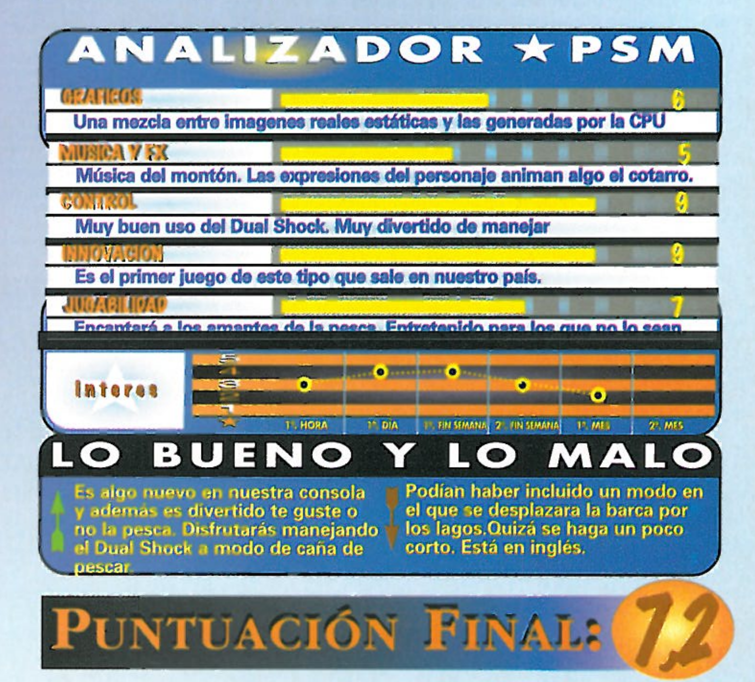
Girando el stick derecho del Dual Shock recogerás sedal. No os podeis imaginar los gritos en la redacción cuando picaba uno y el que jugaba se liaba a dar vueltas a la palanca. ¡Pobre mando!

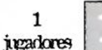
una carpa, ya que no cuentan para el campeonato, lo mejor que puedes hacer en estos casos es soltarlos y dedicarte a buscar los que valen, ya que el tiempo cuenta.

Al empezar cada prueba del campeonato deberás pasar una prueba preliminar o clasificatoria en la que se te indicará que cantidad de peso en peces debes obtener para pasar a la final. Una vez en esta tendrás que conseguir todos los peces que puedas. Y cuanto más grandes, mejor ya que sólo contarán para la clasificación las tres capturas de mayor peso. Al final del tiempo establecido para la prueba pasarás a las básculas donde se te indicará la posición que has obtenido según el peso de tus capturas y pasarás al siguiente lago. Así hasta completar los tres con los que cuenta el campeonato. Te aseguramos que los demás participantes son unos fieras y que te costará mucho ganarles, así que practica, practica y practica, es muy divertido y tú solo crearás tu propio estilo.

Modo Versus: Aquí tu rival es cualquier colega al que quieras sorprender con uno de los juegos más originales que han salido para la gris. ¿Quién capturará el bicho más gordo?

A los que no les guste la pesca, decirles que por lo menos prueben el juego. Podemos asegurar que más de uno puede llevarse una sorpresa cuando descubra que pescar es más divertido en una consola que en un río.









Volando sobre la nieve

La moda de los deportes extremos no ha hecho más que empezar. Los primeros juegos de este tipo se remontan a los lejanos Skate or Die de Spectrum o algunos tan conocidos como Paper Boy (que no era un deporte pero sí que era Extremo). Ahora lo que se impone son los juegos en los que podamos sentir velocidades de impresión que peguen nuestro trasero al sillón de nuestra casa.

Ahora y con vistas a los amantes de los deportes de invierno Electronic Arts nos ha preparado un juego realmente divertido, Sled Storm. En este título deberemos tomar las riendas de una Motonieve de altas prestaciones por los senderos más abruptos y complicados que seamos capaces de imaginar. Por fin tendremos la oportunidad de saber lo que se siente al volante de una máquina capaz de atravesar la nieve a más de 120km/h y que posee la versatilidad de una moto de cross.

Sled Storm nos permite elegir el tipo de acción que deseamos, pudiendo escoger entre los diferentes modos de juego que tiene. El primero es el típico carrera rápida. En este modo tendremos que seleccionar un personaje, elegir una de las pistas normales y prepararnos para una carrera rápida y entretenida. De igual manera, y para aquellos que desean tener experiencias algo más interesantes como ajustar la moto de nieve a nuestro gusto con faros halógenos, un motor nuevo de 800CC o una palanca de tracción para no perder el control en los tramos más revirados. Con estas preparaciones podremos mejorar nuestra máquina hasta convertirla en la mejor del campeonato. En cualquier caso antes de entrar al campeonato tendremos que elegir bien a nuestro competidor, algunos son más rápidos, otros alcanzan más velocidad y sólo unos pocos son los mejores haciendo acrobácias...



▲ Si pierdes el control tu corredor reaccionará resbalándose de la moto, ten cuidado.



▲ En las pantallas de carga aprenderás truquillos para sacar más provecho de tus carreras.



▲ Las marcas de la nieve y tierra son muy realistas y suaves. No parece un pegote como en otros juegos.



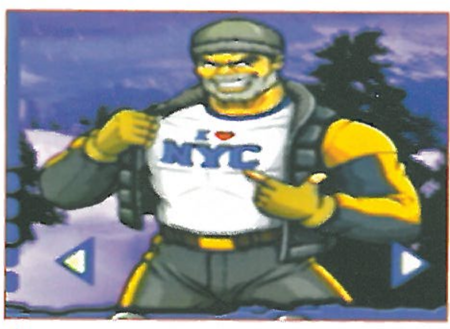
▲ Antes de empezar la carrera podremos seleccionar la música que queremos de fondo, muy al estilo de Ridge Racer Type 4.



▲ Esos símbolos de la parte superior indican que estás realizando una acrobacia, al finalizarla sabrás cuantos puntos te dan por ella.



▲ Mejora tu moto y podrás convertirte en el verdadero rey de la pista. Gasta el dinero sabiamente y evita comprar las mejoras temporales.



▲ Gio es el más veloz del campeonato, pero es una nulidad haciendo acrobacias y acelera muy lentamente.



▲ Jay es el típico tío "de buen rollito". No tiene una moto muy potente pero es un as.



▲ Nadia es una de las chicas más rápidas. Acelera antes de que te des cuenta.



▲ Ryan es el más equilibrado de todos.



▶ Hay un montón de campeonatos y pistas para elegir. Aburrirse con este título es algo bastante difícil.



▲ Tracey es la más fuerte. Sabe hacer abrobacias pero no alcanza mucha velocidad punta.



▲ Travis es el típico chulito. Mucho cuidado con él, puede dar más de una sorpresa.

No has leído mal ni hemos metido la pata; en este juego aparte de ser el mejor sobre la pista y llegar el número uno tendremos que demostrar que podemos hacer las mejores acrobacias de todo el campeonato, si queremos ganar suficiente dinero como para comprar piezas que aumenten la velocidad y manejo de nuestra motonieve. Tendremos que hacernos con los controles pulsando los botones L2 y R2 mas las palancas de dirección para realizar las diferentes locuras que se pueden realizar a bordo de estas motonieves.

El control de Sled Storm es fantástico, respondiendo con rapidez y exactitud a todos los movimientos reales que haría un conductor de estas motos. Esto es gracias a la gran facilidad que tiene Electronic Arts para reproducir las acciones reales de cualquier deporte (como bien demostraron con Road Rash 3D o Motoracer 1 y 2) con sus máquinas de captura de movimientos. El Dual Shock responde muy bien a todas las inclemencias, saltos y piedras que encontremos en nuestro camino, consiguiendo una sensación muy buena y nada molesta.

Gráficamente está muy cuidado. Los escenarios de nieve están plagados de atajos y dificultades naturales que harán más entretenidas y complicadas las carreras. La moto reacciona perfectamente a las inclinaciones y pendientes consiguiendo un efecto muy real sin olvidar lo más importante, la diversión.

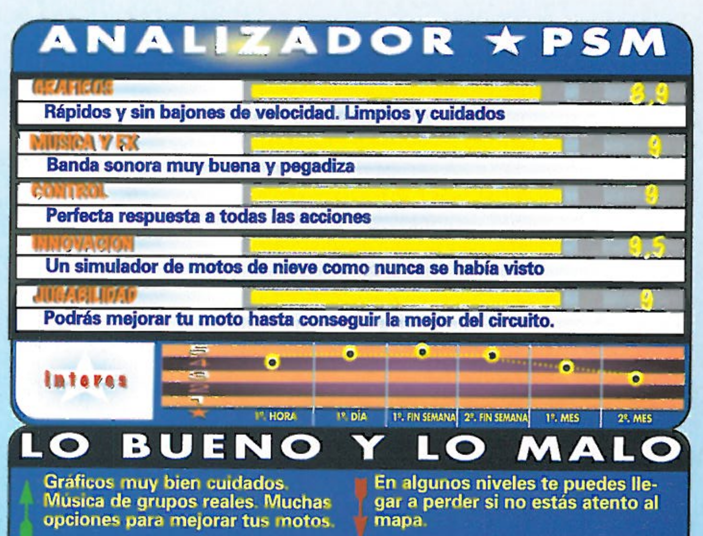
Podremos empujar y golpear a los contrincantes cerrándoles el paso o ayudándoles a que pierdan el control de su moto nieve. Así mismo a medida que avancemos descubriremos que en algunas pistas existen atajos "naturales" (como cuevas tapadas por el hielo) con las que ahorraremos mucho tiempo y nos colocaremos en los primeros puestos en un momento.

La música está genial y ni resulta repetitiva ni molesta. Los grupos responsables de la fantástica banda sonora son Rob Zombie, Econoline Crush, EZ Rollers y Jeff Dyck. Ten por seguro que te darán ganas de ponerla en tu reproductor de música (algo que podrás hacer sin ningún problema). Otro detalle importante del sonido y la música es que si disponemos de un equipo Surround podremos disfrutar de una mayor claridad a la hora de saber por donde están nuestros perseguidores en todo momento.

Uno de los juegos de carreras sobre nieve más divertidos y adictivos del momento.



▶ El modo repetición es realmente alucinante. Seguro que puedes imaginarte como acabó el de la moto de atrás...









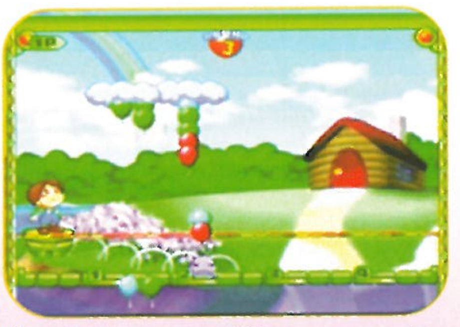
¿Y pensabas que Bust a Move era el mejor?

Desde el principio de los tiempos, mucho antes de que existieran las Game Boy o los ordenadores de diodos que ocupaban toda una nave industrial para hacer una suma de 2 + 2, la humanidad se divertía con juegos de mesas tan primitivos como las damas o el ajedrez. Estos juegos solo eran practicados por los grandes reyes y sabios del mundo por su excesiva dificultad (para los niveles de educación de aquellas épocas). Poco a poco y ya bien entrado nuestro siglo empezaron a hacer furor los juegos como el Cubic Rubic o un gran clásico chino (con varios miles de años de antigüedad) como las Torres de Hanoi en las que el objetivo es hacer una pirámide en el menor número de movimientos. Todos estos inventos habían sido ideados para que exprimiésemos nuestras mentes en la búsqueda de una solución a un problema teórico. Ahora y gracias a las nuevas tecnologías, las empresas del entretenimiento han averiguado que los juegos de puzzles pueden ser divertidos y alucinantemente complejos...

Lo que tenemos en nuestras manos es un juego que mezcla la dificultad del tetris con la diversión del mejor de los Bust-a-Move. En Pop'n'Pop tendremos que lanzar dos globitos de colores hacia unas nubes flotantes de las que cuelgan otros globos de colores. Cuando unamos más de dos globos del mismo color (o al caer unos sobre otros y hagan contacto) estos explotarán. Así pues nuestro objetivo será limpiar las nubes de globos antes de que uno de los globos o la propia nube pase del límite marcado. Los dos globos que tenemos para lanzar



▲ En el modo dos jugadores cuantas más "Chain Reactions" hagas más ataques lanzarás a tu enemigo.



▲ En el modo jaque mate tendrás que pensar mucho cada uno de tus movimientos.



▲ Aquí tienes dos especiales en acción. A la derecha el de tiempo (la nube se detiene), a la izquierda el que sube la nube..



▲ Piu Piu (el pollito de la izquierda) es uno de los personajes más simpáticos.



▲ Gana el que se quede sin globos. Pierde el que sobrepase el límite marcado por la línea.



▲ El modo contra la CPU es muy útil para pasar el rato si no tienes nadie contra el que jugar.



siempre tienen alguna relación con los que ya tenemos, de esta forma nunca nos darán un globo azul si no hemos tenido globos azules en los últimos dos turnos.

Al principio las pantallas son muy fáciles y podremos resolverlas en tres o cuatro movimientos, más adelante nos encontraremos con pantallas en las que estaremos tan apretados que solo podremos escapar mediante alguno de los objetos especiales. Estos objetos son un cohete que elimina una fila entera de globos, un martillo que borra en horizontal, un marcador que hace que todos los globos del mismo color exploten o la mejor de todas, un bote de pintura que teñirá todos los globos de un único color.

Dispondremos de muchos modos de juego. El primero es el típico 1 Player en el que tendremos que luchar contra otros participantes manejados por el ordenador hasta que uno de los dos caiga rendido. Lo más divertido de este modo y del modo dos jugadores, es que podremos "atacar" a nuestro contrincante lanzándole bolas de otros colores cuando hagamos un número determinado de "Chain Reactions" (reacciones en cadena en las que consigamos hacer que dos o más cadenas de un color desaparezcan). Después tenemos el modo Family, que se trata de una especie de modo Quest en el que deberemos ayudar a nuestros compatriotas a encontrar a alguien que se ha perdido o evitar que uno de los jefes haga daño a un colega nuestro. El otro modo es el de Jaque mate (Check mate), que consiste en limpiar 100 niveles diferentes con solo dos o tres lanzamientos. Su dificultad es muy progresiva, aun así tendrás que meditar bien tus movimientos teniendo en cuenta las bolas que te quedan en reserva para los siguientes movimientos. Por último, y no por ello menos divertido, está el modo Calificación. Este modo está diseñado para que mejoréis vuestra capacidad para hacer Reacciones en Cadena. Cuantas más hagais, mejor ranking obtendreis al final de la prueba (final al que se llega al perder).

Gráficamente el juego está bastante bien, no es ninguna maravilla ni aprovecha el 90% de las capacidades de nuestra Play pero sus gráficos son muy divertidos y simpáticos. De igual manera los sonidos no son ni Dolby Surround ni indican donde están los globos, pero son la mar de divertidos y cachondos.

Pop'n'Pop es el juego perfecto para aquellos que quieren pasar un buen rato al mado de la Play sin buscar grandes aventuras o gráficos de última generación. Es divertido, con dos jugadores es una locura y es para PlayStation, ¿qué más necesitas?

Modo Ranking

Aquellos que deseen comprobar sus habilidades en Pop'n'Pop deberán intentar llegar al puesto número1 en el ranking de maestro "Chain Reaction". Aquí lo importante es conseguir como mínimo dos explosiones a la vez.



▲ **Antes de empezar a jugar nuestra simpática brujita nos explicará en que consiste este modo.**



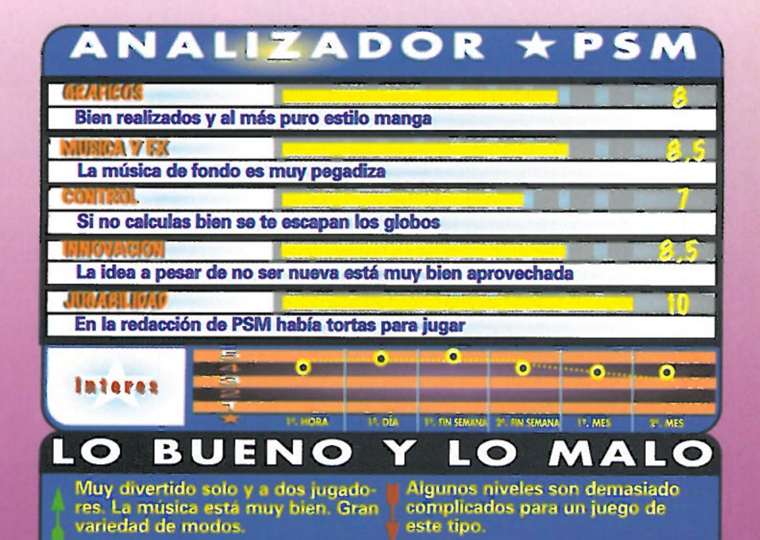
▲ **Tendrás que practicar para conseguir más de una explosión a la vez. Vigila los globos del siguiente turno y los de la nube del otro lado.**



▲ **Muy bien, sigue así y conseguirás convertirte en un auténtico maestro.**



▲ **Conseguir el tercer grado no está nada mal., aunque tendremos que seguir practicando.**



ANALIZADOR ★ PSM

GRÁFICOS	8
Bien realizados y al más puro estilo manga	
MÚSICA Y FX	8,5
La música de fondo es muy pegadiza	
CONTROL	7
Si no calculas bien se te escapan los globos	
INNOVACIÓN	8,5
La idea a pesar de no ser nueva está muy bien aprovechada	
JUGABILIDAD	10
En la redacción de PSM había tortas para jugar	

Interes: 1ª HORA · 1º DÍA · 1er FIN SEMANA · 2º FIN SEMANA · 1er MES · 2º MES

LO BUENO Y LO MALO

▲ Muy divertido solo y a dos jugadores. La música está muy bien. Gran variedad de modos.

▼ Algunos niveles son demasiado complicados para un juego de este tipo.

PUNTUACIÓN FINAL:





20 Años de comecocos

Parece que fue ayer cuando todo el mundo se agolpaba en los salones recreativos para probar la nueva maravilla en "marcianitos". Después de sacarnos todos los duros con el famoso juego de "las moscas" (Galaxians) llegaba un nuevo reto: Pac-Man, más conocido por todos como el comecocos. Fue una verdadera fiebre, jugaba gente de todas las edades, salían juegos de mesa basados en el nuevo fenómeno, llaveritos, muñequitos y un montón de cosas más, ere la fiebre Pac-Man.

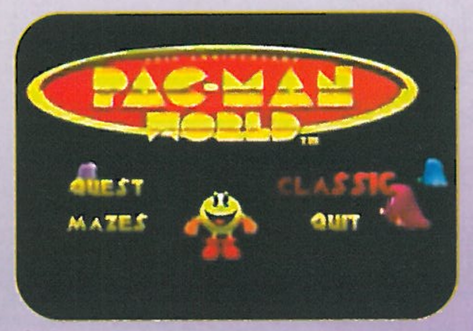
Pues no fue ayer. Hace ya 20 años de todo esto y el fenómeno comecocos regresa para aterrizar en nuestras Playstation. Hoy estamos acostumbrados a jugar con maravillas técnicas como Gran Turismo, Metal Gear y



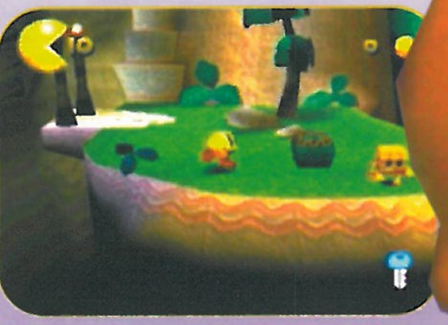
▲ Toc-Man es tu peor pesadilla. Siempre que la palmes aparecerá para reirse de ti en tus propias narices.



▲ En el modo Quest usaremos esta pantalla para movernos por el mundo.



▲ Desde el menú principal podremos meternos en uno de los tres juegos.



▲ Este simpático nativo no nos dará la bienvenida. Salta sobre el y aplástalo o despídete de uno de tus tres quesitos.



▲ Enciende la play, elige el modo clásico y prepárate para un juego por el que no pasan los años.



▲ Nada mejor para quitar el aburrimiento que comerse un par de fantasmas. ¡Corre Pacman, corre!

Final Fantasy entre otros, pero de lo que no hay duda es de que muy pocos juegos de los grandes de hoy son capaces de llegar a las cotas de jugabilidad y adicción marcadas por clásicos como Space Invaders, Galaxians o el mismísimo Pac-Man; sobre todo teniendo en cuenta que los medios disponibles hace 20 años no tienen nada que ver con los de ahora.

La versión que llegará pronto a Playstation es una especie de recopilación de los mejores Pac-Man aparecidos (el original y el 3D) a los que se le añade un modo Quest o aventura. Este modo es un plataformas en 3D en el que nuestro amigo Pac-Man tiene que atravesar una serie de mundos para encontrar a sus amigos secuestrados por Toc-Man, una réplica metálica de nuestro comecocos que han construido los fantasmas para acabar con toda la familia. Todo empieza el día en que Pac-Man cumple 20 años y todos sus amigos y familiares se disponen a acudir a su fiesta de cumpleaños. Unas extrañas máquinas están haciendo desaparecer a todos sus colegas. Cuando nuestro amigo llega a su casa se la encuentra toda revuelta y sin la presencia de sus invitados. ¿Qué ha pasado aquí? Toc-Man, el maligno comecocos-robot creado por los fantasmas ha raptado a todos. Ahora la misión de Pac, es la de buscarlos y rescatarlos a través de un montón de mundos donde le aguardan las mayores sorpresas y desafíos.

El juego principal, llamado Quest, es un plataformas muy al estilo Sonic, con mundos, personajes y movimientos en 3D. Con cantidad de Warp-zones, secretos y puertas que investigar. Por suerte el control de nuestro personaje es extremadamente preciso y de fácil manejo, algo no muy frecuente en los plataformas 3D. Te permite fallos en los cálculos, ya que en muchas ocasiones nuestro personaje quedará enganchado de los bordes de las plataformas antes de caer al vacío, consiguiendo así que la próxima vez calcules mejor. Todos los mundos de la aventura son de un colorido estupendo y rebosan buen gusto y buen humor por los cuatro costados. Tu misión en este modo consiste en encontrar todos los secretos, abrir todas las puertas e investigar cada nivel de cabo a rabo. Al final del nivel se hará un recuento de todo lo que hayas conseguido y se activará un minijuego a modo de máquina tragaperras donde podrás conseguir nuevos premios. Habrás conseguido también desblo-





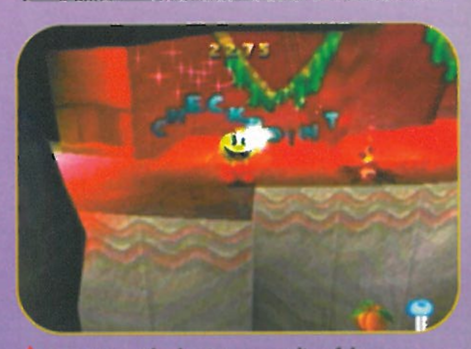
Para entrar por estas puertas tendremos que encontrar el fruto que pone en el letrero. Al abrirla encontrarás objetos especiales y laberintos ocultos.



¡Cuidado Pacman! Parece que nuestro colega se ha perdido un par de películas de Indiana Jones...



Si tenemos 10 bolitas podremos lanzar un mega-ataque que eliminará a todos los enemigos de la zona.



Los típicos Checkpoints no podían faltar en este estupendo juego.

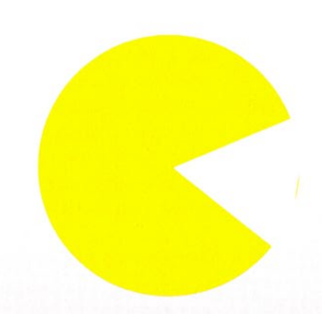
quear nuevas puertas para así poder avanzar en tu misión de encontrar a tus amigos secuestrados.

El segundo juego incluido en este compacto es básicamente el Pac-Man 3D con algunas variaciones. Al principio cuentas con varios niveles incompletos en los que jugar a este clásico de Namco en su versión 3D. Para que dichos niveles aparezcan en su totalidad y poder acceder al modo maratón deberás haberlos abierto previamente en el modo Quest. El premio por completar este juego es una galería de vídeos e imágenes de la familia Pac.

El tercer juego incluido es el clásico comecocos de toda la vida, reproducido con una fidelidad absoluta a la recreativa original, conservando toda su adictividad, su música, sus efectos (ya sabes, el típico "goca", "goca", "goca"...) y por supuesto su dificultad.

En el aspecto técnico cabe destacar que, a pesar de tratarse de gráficos tipo dibujos animados, estos son en alta resolución y son una delicia para la vista. De la música decir que, sin ser una maravilla, resulta adecuada para cada momento, agradable de escuchar y no cansa.

En resumen Pac-Man World es un juego que en realidad son tres en uno. Recomendable para todas las edades, divertido y que encantará a los nostálgicos, como este que escribe, que podrán volver a recordar aquellas tardes en los futbolines a la salida del cole...!Que "botito"!



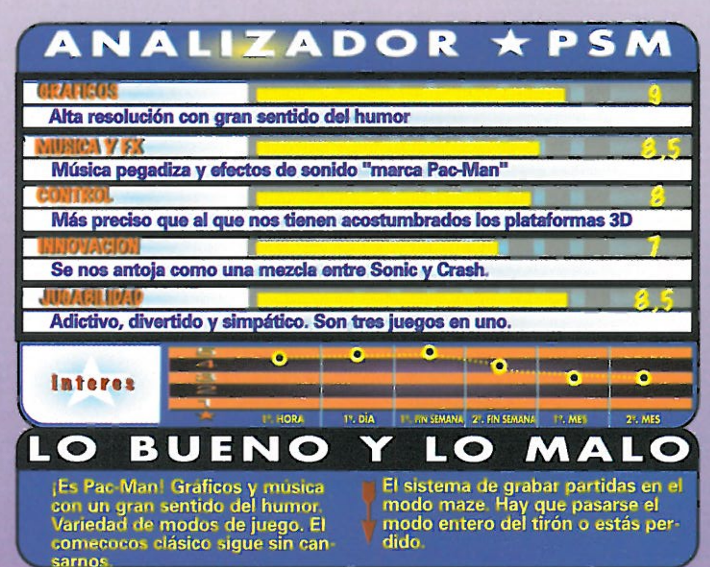


Hay lugares que solo son accesibles usando uno de estos puentes invisibles. Si te caes no podrás volver a subir.

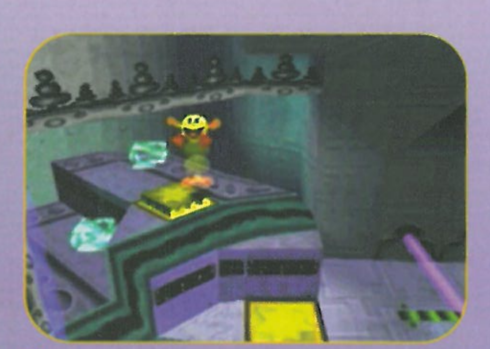




Para acceder a estas naves necesitaremos las respectivas llaves de cada uno. El esfuerzo vale la pena.







Que contento se pone Pacman cuando hace el doble salto. Con este movimiento eliminaremos a los enemigos y activaremos los botones.





Trece juegos por uno

Con el paso del tiempo los juegos han sido cada vez más sofisticados y complicados. Al principio con un botón y una palanca teníamos bastante para pasar un buen rato pero con la aparición de las nuevas tecnologías todo se complicó. Cada vez había más botones y los gráficos eran más parecidos a los de una película de ciencia ficción. Llegó el CD y todo cambió, empezaron a poder verse películas dentro de un juego y la música era de una calidad impresionante. Los Sprites habían muerto... ¿Seguro?

Capcom ha decidido traernos sus grandes clásicos de las recreativas para nuestra consola PlayStation, con algunos juegos como estos...

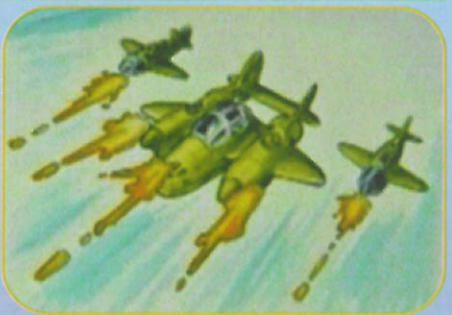
Disco Uno. Como entremés y para abrir boca dispondremos del clásico de "avioncitos" 1942. Contamos con las tres versiones que hicieron famoso a este gran juego. La primera de ellas es el clásico 1942 de siempre, la segunda, 1943 es una versión mejorada del anterior y la tercera (última versión que hizo Capcom de este título) es 1943 Kai. Para aquellos despistados que no sepan "de que van" estos juegos os diremos que se trata del clásico juego de naves visto desde arriba en el que deberemos eliminar a toda una escuadrilla de avioncitos para llegar hasta el jefe final de cada fase, el cual generalmente es un acorazado o un gran avión de combate.

Disco Dos. El segundo de los cuatro discos viene cargado con uno de los mejores juegos de plataformas que ha visto el mundo, Ghosts'n'Goblins con las tres versiones que lo llevaron a la fama. Los tres títulos de esta saga son "Ghosts'n'Goblins", "Ghouls'n'Goblins" y "Super Ghouls'n'Goblins", siendo este último el más moderno de los tres. La serie G'n'G tuvo muchísimo éxito en los salones recreativos de los 80 hasta finales de los 90. Ahora todos los que añoran las aventuras de Arthur en busca de su princesa tendrán la oportunidad de jugar con las tres versiones de un clásico que perdurará como los cuadros de Picasso en la memoria de los amantes de los videojuegos.

Disco Tres. Este tercer disco trae cuatro juegos que no forman parte de una saga. Vulgus es el primero de los cuatro. Nuestra misión será manejar una nave



▲ Desde esta pantalla accederemos a los secretos de cada juego, pero tendrás que conseguir los retos.



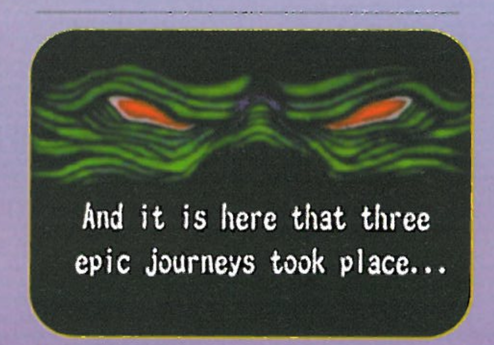
▲ Esta es una de las imágenes que podrás encontrar en la galería de arte.



▲ Tres joyas de los mata-mata en un mismo compacto. Aunque parezca un sueño es realidad. ¡Banzai!



▲ Hay momentos en los que no saves por dónde te vienen los tiros.



▲ ¿Te suena este comienzo? Es Super Ghouls'n Goblins. La de duros que nos habremos dejado en ésta máquina.

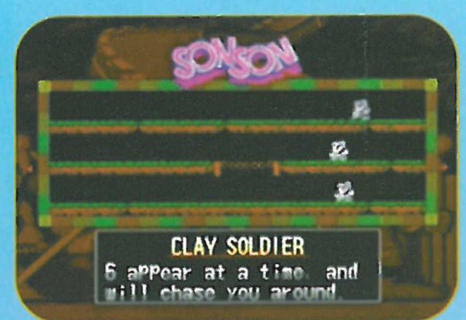


▲ Otra de las imágenes de la galería de arte, en éste caso se trata del Ghosts'n Goblins.

▲ Nuestra amada princesa está a punto de ser raptada. Ponte las pilas Arthur.



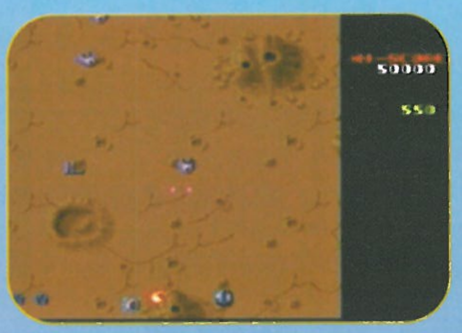
▲ Todos los secretos de las recreativas funcionan perfectamente en ésta versión PSX.



▲ A pessar de ser antiguos todos los juegos incorporan un modo tutorial. No está mal.



▲ Con esta super armadura no habrá zombi que se te resista.



▲ Es increíble lo que han avanzado los juegos desde Vulgus hasta llegar a R Type Delta o el mismísimo Einhander.



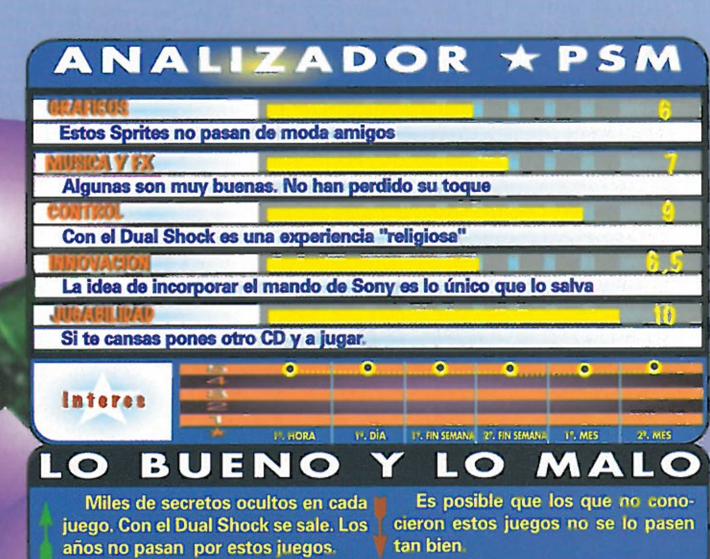
▲ Este primitivo plataformas quizá sea uno de los títulos que sobren en esta recopilación, bien podrían haber incluido el King of the Dragons

en un escenario con scroll vertical en el que deberemos eliminar a todos nuestros enemigos hasta que lleguemos a los clásicos jefes. Dispondremos de potenciadores y de una gran variedad de armas. El segundo es Son Son, aquí tendremos que llevar a Son Son o a Ton Ton a lo largo de una infinidad de niveles en los que encontraremos muchos enemigos que pretenderán impedir que lleguemos a la India con vida. En tercer puesto está Higemaru. Es algo asíi como un "bomberman" a la antigua. Tendremos que aprovechar los barriles del barco para aplastar a los piratas. El objetivo es eliminarlos a todos y pasar a la siguiente fase. Exed Exes es el cuarto y último juego de este CD. Las reglas son fáciles: manejas una nave y tienes que salvar el mundo de la escoria alienígena que pretende destruir la tierra. Hay dos tipos de aeroplanos y el juego se desarrolla con la ayuda del conocido scroll vertical.

Disco Cuatro. El último disco no decepciona, en él encontramos tres juegos que hicieron historia. Commando es el primero. Aquí tomaremos el papel de una especie de Rambo de las fuerzas especiales cuyo deber es aniquilar al enemigo con la única ayuda de su metralleta de asalto y de unas cuantas granadas. El segundo título, Mercs, es una versión "mejorada" del mítico Commando. Es un juego apto para los que desean pasar un buen rato aniquilando sprites enemigos con las distintas armas que se han colocado en el mapeado. De esta forma dispondremos de Rifles de asalto, granadas, lanzallamas o una escopeta. El último y no por ello peor es Gun.Smoke, un título en el que tendremos que manejar a un aventurado vaquero en varios pueblos en los que encontraremos fantasmas, pistoleros y bandidos de la peor calaña.

Lo que tenemos entre manos no es una simple recopilación de juegos sacados del baúl de los recuerdos, Capcom Generations trae títulos por los que hace algunos años más de uno habría vendido a su abuela para conseguirlos. Aparte del valor que tienen hay que recordar que todos los juegos han sido retocados para que soporten tanto las palancas analógicas como la vibración de los mandos compatibles con Dual Shock. Y por si fuera poco Capcom ha puesto una sección "especial" para cada juego en la que encontraremos imágenes y bocetos originales de cada uno de los juegos. Así mismo se han hecho secciones que encierran trucos y secretos que muy poca gente conoce.

Capcom Generations es el pack definitivo para quitar el aburrimiento en los fines de semana o en esos días lluviosos en los que no quieres salir de casa.



ANALIZADOR ★ PSM

GRAFICOS	6
Estos Sprites no pasan de moda amigos	
MUSICA Y FX	7
Algunas son muy buenas. No han perdido su toque	
CONTROL	9
Con el Dual Shock es una experiencia "religiosa"	
INNOVACION	6,5
La idea de incorporar el mando de Sony es lo único que lo salva	
JUGABILIDAD	10
Si te cansas pones otro CD y a jugar.	

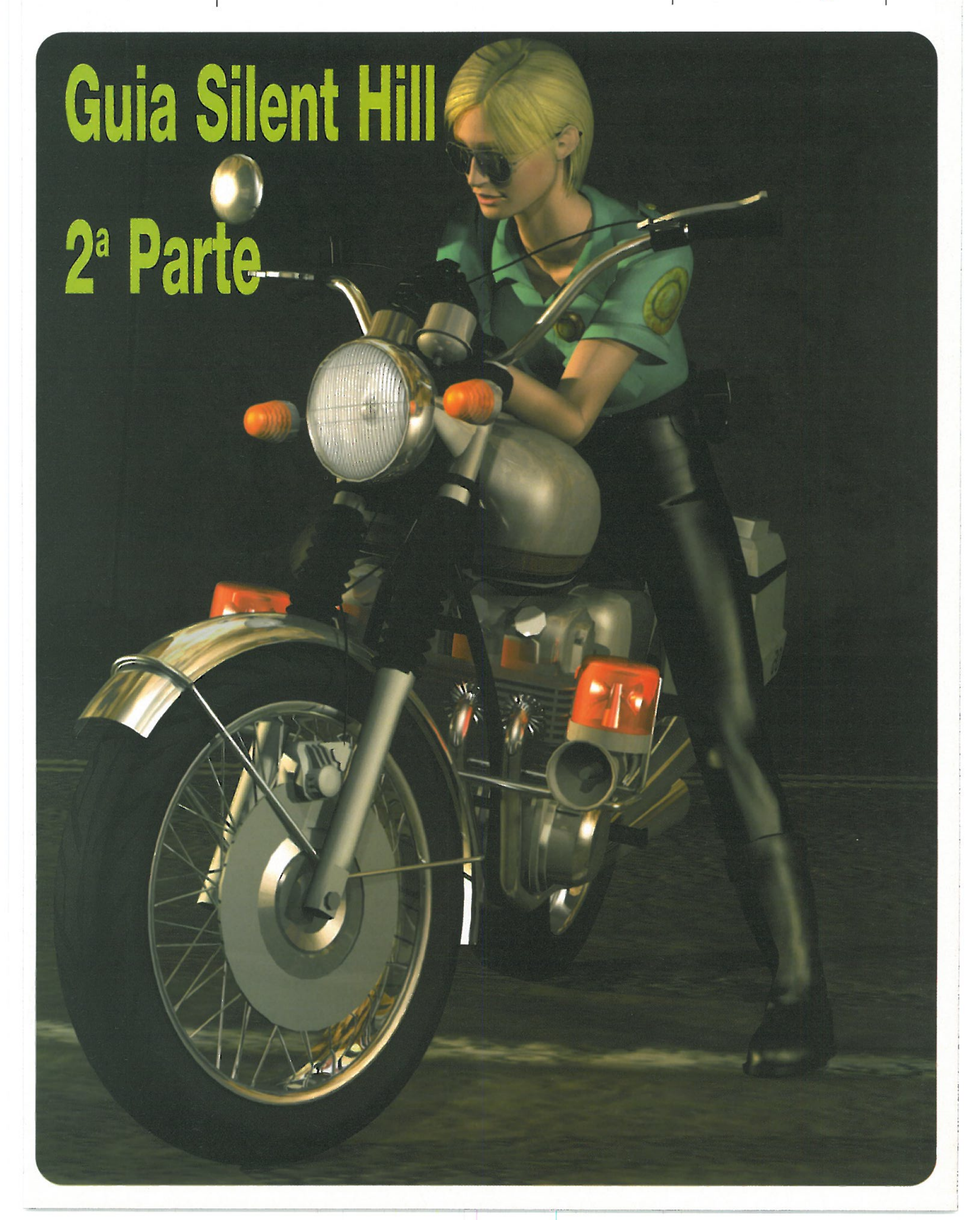
LO BUENO Y LO MALO

▲ Miles de secretos ocultos en cada juego. Con el Dual Shock se sale. Los años no pasan por estos juegos.

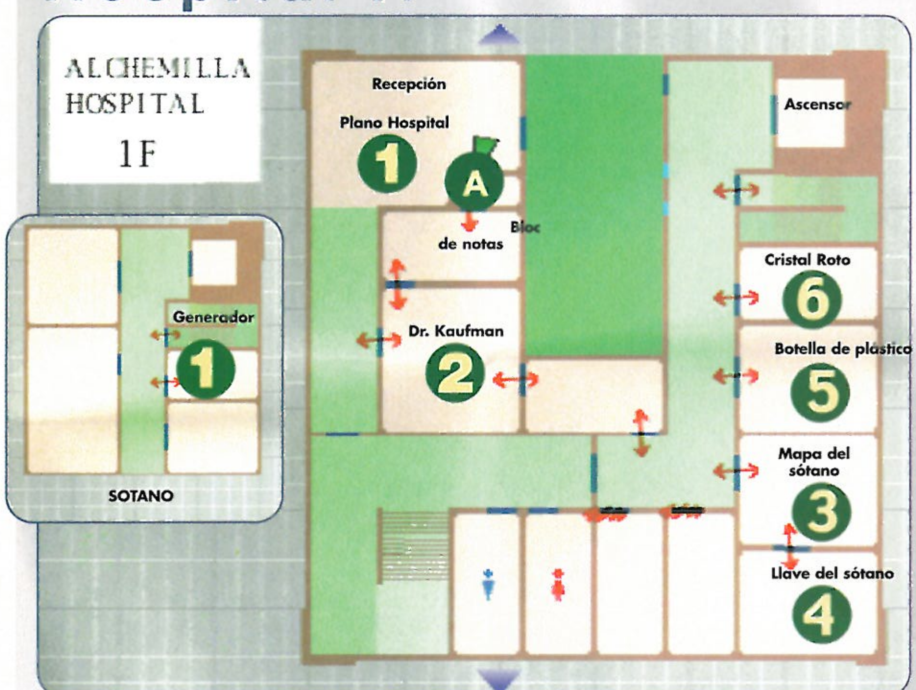
▼ Es posible que los que no conocieron estos juegos no se lo pasen tan bien.

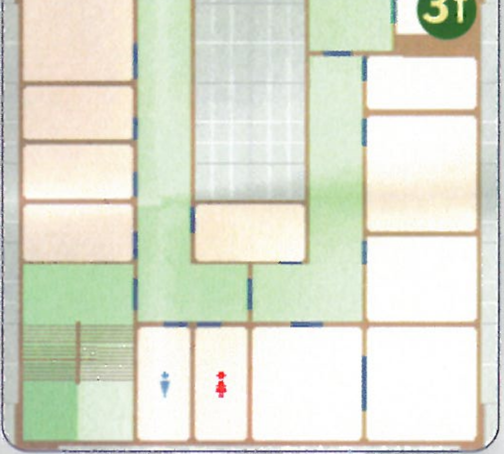
PUNTUACIÓN FINAL:




Guia Silent Hill
2ª Parte

Hospital A

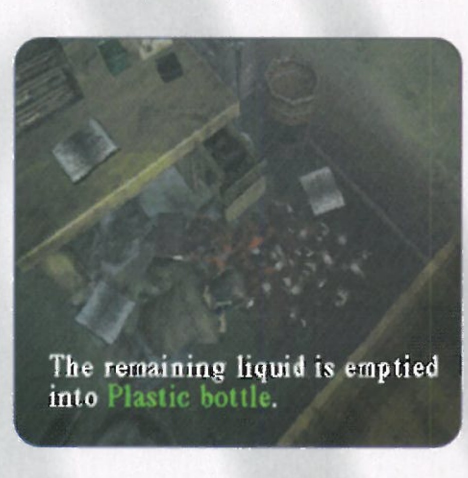




1. Al entrar en la parte frontal del patio en el hospital, te diriges al edificio atravesando las puertas dobles.
2. Estás en la zona de recepción del hospital. Te acercas al mapa y lo memorizas para no perderte. Por lo visto alguien ha dejado una libreta, escribes tus memorias y prosigues tu camino.
3. Caminas a la habitación de consolas situada en la esquina del Mostrador de Recepción (casualmente la única puerta abierta de la habitación).
4. Al entrar descubres a otro civil con vida. Tras hablar con el Dr. Kaufman vas hacia la puerta de la izquierda que lleva a un cuarto situado detrás del Mostrador de Recepción.
5. Eliminas a una enfermera poseída y continúas por la siguiente puerta. Por lo visto este lugar está plagado de enfermeras. Ahora estás detrás del Mostrador. Tée quitas a la enfermera de encima y vuelves a la habitación de consultas.
6. Sigues por la puerta en dirección este (a la derecha) y continúas hasta una pequeña habitación llena de carpetas. Compruebas que la otra puerta lleva al ala este de la primera planta.
7. Continúas buscando una puerta abierta y descubres que en la esquina derecha del pasillo hay una. Dentro encuentras un mapa descriptivo del sótano del Hospital.


▲ La llave y el mapa del sótano son muy importantes para activar el ascensor del Hospital.

8. Pasas por la puerta de madera próxima al escritorio y accedes a la habitación de reuniones. Coges la llave del sótano que está en la mesa de mármol y sales hacia el corredor.
9. Sigues hacia el norte (derecha) por el pasillo y atraviesas una puerta doble para entrar en la cocina. Recoges una botella de plástico del mostrador.
10. Entras a la siguiente habitación (la del director) y examinas el destrozo producido en la parte trasera del escritorio. Hay un frasco de cristal en el suelo. Usa la botella vacía para recoger el líquido que queda.
11. Accedes a la siguiente puerta usando la puerta del sótano, ves una escalera que conduce abajo.
12. Cuando llegas al sótano escapas de los demonios y sigues hacia la habitación de enfrente.
13. Enciendes la linterna y descubres que estás en la habitación del generador principal. Examinas un panel abierto y activas la energía del ascensor.
14. Sales y sigues en dirección a las escaleras en dirección sur (derecha) hasta el final del corredor. Estás en la primera planta.
15. Escribes tus memorias en el bloc de notas y vas al ascensor del ala Este. Entras al ascensor y te preparas para examinar las plantas 2 y 3.
16. Por lo visto todas las puertas están cerradas, vuelves y entras al ascensor.
17. Al disponerte a volver a la primera planta observas que algo ha cambiado. "- ¿Estaba antes el botón hacia la cuarta planta?, juraría que no". Pulsas el botón y el ascensor sube.



▲ Recoge la extraña sustancia del suelo con la botella de plástico. Por ahora no sabes para que sirve, pero pronto lo averiguarás.


El mundo de Silent Hill te parecerá aún más raro que antes cuando llegues a la cuarta e inexistente planta del Hospital.

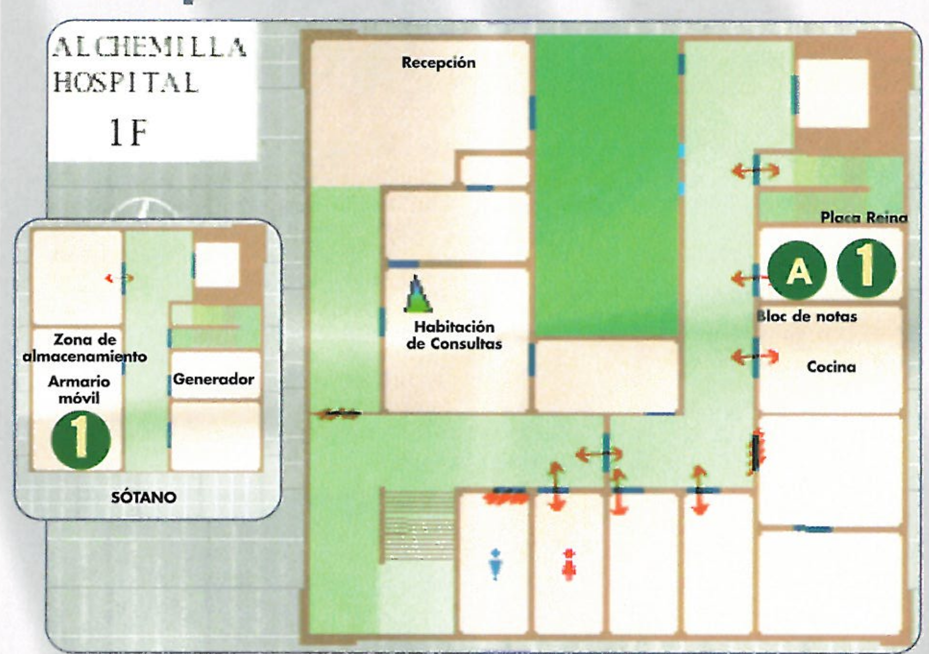
Dr. Kaufman

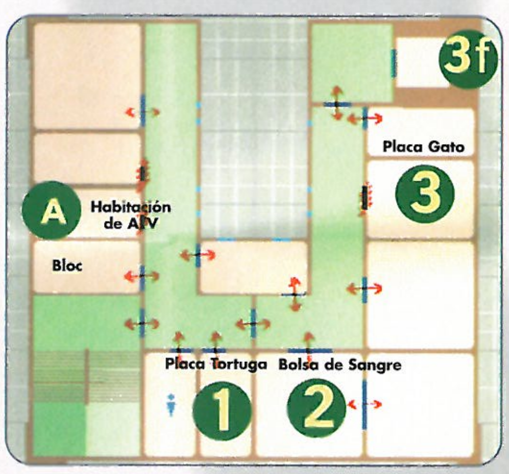
Cuando Harry entra a la habitación de consultas, próxima al Mostrador de Recepción del hospital, se da cuenta que no es el único humano con vida en el pueblo al encontrar al Dr. Kaufman. Tras una breve charla entre estos dos personajes nos damos cuenta de más detalles sobre el extraño pasado de Harry. Este Doctor está en la misma situación que nosotros, se ha despertado hace unos minutos y está tan perdido como tu, con la diferencia que él no ha perdido a su hija. Después de dejar su maletín a un lado se levanta diciendo "No puedo quedarme aquí sin hacer nada". ¿Sabrá algo más de lo que intenta aparentar? ¿Tendrá algo que ver con el contenido del frasco roto de la habitación del Director?

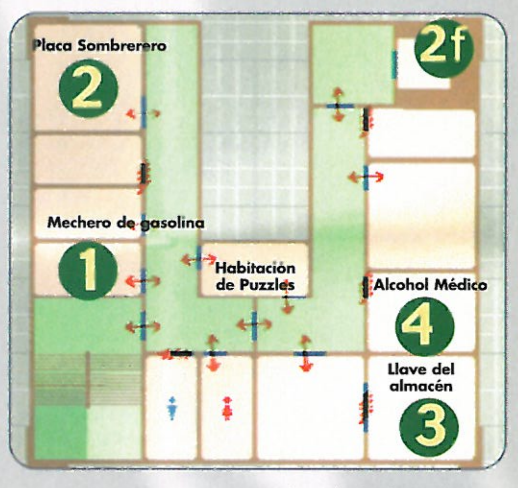


◀ El Dr. Kaufmann tiene mucho que ver con lo que está sucediendo en Silent Hill.

Hospital B







Muy parecido a los niveles "extraños" de la escuela elemental, el Hospital se retorcerá en tinieblas de oscuridad y sangre (por no mencionar el hedor que debe haber con tanta sangre coagulada por las paredes...) trasladándote, de nuevo, a otra dimensión. Tu objetivo en esta zona será encontrar la salida, tarea nada fácil teniendo en cuenta que todas las puertas han sido bloqueadas. En el sótano del edificio encontrarás algunas pistas.

1. Al llegar a la cuarta planta sales del ascensor. Por lo visto lo que sucedió en la escuela se está repitiendo. Sigues hacia delante y cruzas la puerta doble.
2. Pasas las puertas y estás en un corredor oscuro. Corres hasta el otro extremo del corredor y evitas el ataque de una enfermera y abres las puertas.
3. El camino está turbio, la radio suena a todo volumen. Enciendes la linterna y corres para bajar las escaleras situadas al lado contrario del pasillo. Bajas a la tercera planta.
4. Al llegar a la tercera planta cruzas unas puertas dobles situadas al lado de los escalones. Eliminas a una enfermera molesta y sigues en dirección al servicio situado a tu derecha.
5. Examinas el servicio y no encuentras nada excepto una extraña Placa con un dibujo de una tortuga. La recoges y sales del baño.
6. Estás de vuelta al pasillo, caminas por el corredor y entras en la segunda puerta de la izquierda. Es la habitación de AV. Usas el bloc de notas y sales de la habitación.
7. Sigues y abres la puerta situada después de la puerta doble. Una vez dentro ves que se trata de la lavandería. Cruza la puerta de enfrente y accederás al ala Este.
8. Quítale las penas a las dos enfermeras y recoge la Bolsa de Sangre de la estantería de la parte trasera de la habitación.
9. Sales de la habitación y sigues camino abajo por ell corredor hasta llegar a la siguiente puerta abierta. Entras y coges una Placa con el dibujo de un Gato.
10. Encuentras el camino hacia las escaleras del sur all final del ala Oeste. Baja por las escaleras.
11. Una vez llegas a la segunda planta sigues recto atravesando las puertas dobles de la derecha. Ahora te encuentras en el ala Oeste de la segunda planta, por suerte no estás solo (nada mejor que despachar a un par de enfermeras para levantar el ánimo). Sigues por la puerta delantera y giras a la izquierda por el corredor.
12. Eliminas a otra enfermera pesada y recoges el Mechero de la camilla. Vuelves al pasillo.
13. Sigues recto y atraviesas la última puerta de la izquierda. Una vez dentro verás unos tentáculos que intentan hacerse con lo primero que tengan a mano. Tras intentar adivinar sus intenciones usas la Bolsa de Sangre y rápidamente coges la Placa del Sombrerero. Sales de la habitación y tomas aire.
14. Entra en el cuarto a mano derecha del corredor. Al entrar ves un puzzle ¿cómo se resolverá).



◀ La placa de la Tortuga está en la habitación del servicio. Cógela.



◀ La bolsa de Sangre es un objeto extrañamente útil. ¿A qué criatra le gustará este tipo de comida?



◀ La Placa del Sombrerero solo se puede coger despistando a los tentáculos con la Bolsa de Sangre.

Un puzzle de otro país

Al entrar en la habitación de la segunda planta que une el ala Este con la Oeste te encontrarás con un puzzle realmente extraño. Un papel de la pared te dará las pistas necesarias para abrir esta puerta de colores. En el papel leerás:
"Las nubes flotan sobre las montañas" (Blanco)
"El cielo en un día soleado" (Azul)
"Las mandarinas fuera de estación" (Naranja)
"Un trébol de cuatro hojas" (Verde)
"Las violetas en el jardín" (Morado)
"Los dientes de león a la orilla del camino" (Amarillo)
"El tiempo me ha visitado" (Negro)
"El fluido de la muñeca" (Rojo)

Los escritos se refieren a las placas coloreadas que has ido encontrando a lo largo del hospital. Hay cuatro placas que ya están colocadas en su lugar correcto. Ahora tendrás que colocar las placas teniendo en cuenta el orden del movimiento de las agujas del reloj correspondiendo al orden que se indica en la lista. La Placa de la Reina es roja, la del sombrerero Verde, la de la tortuga Azul y la del Gato Amarilla. Cuando hayas colocado todas las placas en su lugar correspondiente la puerta se abrirá y podrás acceder al ala Este de la segunda planta. ¿Porqué será que todos los puzzles tienen alguna relación con un puzzle?

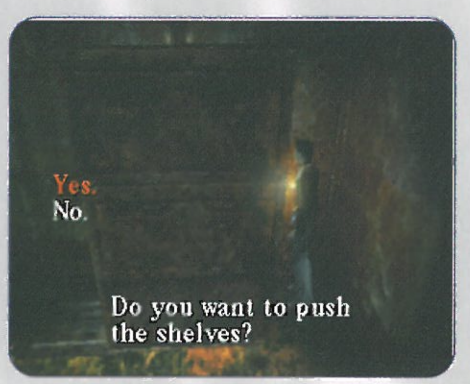


El puzzle de las placas de colores no es muy complicado. Sigue el orden del texto y colócalas en el sentido de las agujas del reloj.

15. Tras resolver el puzzle te das cuenta que te faltan placas de colores, sales de la habitación y continúas hacia las escaleras de la primera planta.
16. Al llegar ves a un doctor que intenta segar tu vida, le pegas dos tiros y sigues en dirección a las puertas dobles a la derecha de las escaleras.
17. Estás en el ala Este de la primera planta. Sigues camino abajo y giras a la izquierda.
18. Eliminas a un par de doctores que se ocultan en la oscuridad y entras a la habitación del Director pasando por la puerta izquierda de la cocina.
19. Ves un bloc de notas y escribes tus memorias (salvas la partida). Al lado encuentras una placa morada con un dibujo de una Reina. Sales y vas a las escaleras.
20. Vuelves a la puerta del puzzle de la segunda planta. Una vez dentro examinas la puerta e introduces las placas según el orden que indica la leyenda (Azul, Verde, Amarillo y Rojo).
21. La puerta se abre, ahora tienes acceso al ala Este.
22. En el ala este eliminas a un par de enemigos (tres enfermeras con ganas de marcha) y continúas por las puertas dobles que están al lado de la entrada.
23. Entras a la habitación y ves un gran agujero en el centro. Evitas a las enfermeras y abres la puerta de la izquierda.
24. Atacas a otra enfermera y recoges la llave del Almacén del sótano. Vuelves por el corredor y entras a la habitación de la derecha cerrada con una puerta doble.
25. Atacas a unas enfermeras y te haces con un bote de Alcohol médico. Vas al corredor y accedes al ascensor para bajar al sótano (Mejor que guardes la partida antes).
26. Al llegar al sótano luchas con un par de demonios y sigues por la puerta de la izquierda.
27. Usas la llave para entrar y examinas la cabina situada en un espacio de la pared. Aprietas el botón. Por lo visto hay una puerta de madera.
28. Sigues y accedes a una habitación.
29. Al entrar ves una cubierta llena de hierbas. Usas el alcohol médico y le prendes fuego con el mechero.



La llave del almacén del sótano es muy importante para descubrir lo que el sótano oculta en su interior.



Empuja el armario para descubrir la entrada al "verdadero" sótano del Hospital.

Guarda tu posición con el bloc y recoge la Placa Reina.

Tras eliminar la hiedra se abre el camino hacia un túnel subterráneo.
30. En este nuevo área sigues por la puerta de hierro situada al final del pequeño túnel. En el corredor evitas a una horda de enfermeras asesinas y sigues por la puerta de hierro.
31. Evitas a dos enfermeras y corres por el corredor hasta llegar a una puerta situada en la parte izquierda.
32. Por lo visto alguien ha entrado antes hace poco. Miras atentamente un cuadro de una tal "Alessa". Coges la llave de la habitación de consultas de la máquina.



¿Quién es Alessa Dummy. La foto te recuerda a alguien muy familiar.

33. Tras salir y volver al corredor giras a la derecha y eliminas a un par de enfermeras. Sigues a mano derecha y abres la puerta. Una vez dentro eliminas a una enfermera y coges la Cinta de vídeo.
34. Vuelves al corredor hacia el sótano del hospital. Una vez allí decides coger el ascensor para llegar a la tercera planta.
35. Te diriges a la habitación de Audiovisuales y visualizas la cinta en el videocasete. Ahora las cosas empiezan a tener algo más de sentido.
36. Sales en dirección a la primera planta. Una vez allí entras en la habitación norte (puertas dobles próximas a las escaleras).



¿Recuerdas como funciona un vídeo? Coge la cinta y dirígete a la sala de Audiovisuales del sótano.

37. Eliminas a dos Doctores y recuerdas que tienes en tu poder la llave de la habitación de Consultas. Abres la puerta y entras a la habitación en la que conociste al Dr. Kaufman.
38. A pesar de que el Doctor no está, encuentras a una enfermera muy "simpática" llamada Lisa Garland.
39. La asustadiza enfermera se pone a hablar contigo. La cabeza te da vueltas y te despiertas de golpe en lo que parece haber sido una pesadilla.
40. Recuperas el conocimiento y te das cuenta que estás en la habitación de Consultas, pero no en la oscura y putrefacta habitación de hace unos minutos, ahora parece más limpia pero igual de abandonada y en lugar de Lisa aparece la "vieja" de la Iglesia.
41. Tras una corta, pero extraña, conversación ella saldrá de la habitación recomendándote que visites la otra iglesia de Silent Hill, dejándote la llave de la tienda de antigüedades en el escritorio cerca de la puerta.



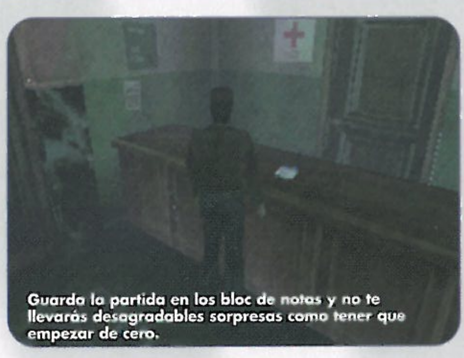
La cinta de vídeo

Al recoger la cinta de vídeo del sótano los puzzles te llevan de forma irremediable a la sala de Audiovisuales de la tercera planta. El vídeo no funciona muy bien y la cinta se escucha mal. A pesar de todo te servirá para sacar algunas conclusiones sobre lo que está sucediendo en Silent Hill.

Dummy sigue igual - fiebres extraordinariamente altas -
Los ojos no se abr---- ni tir---
--- piel --- carboniz----
--- cuando cambi--- el benda---
--- sangre sali--- deslizó ----
Com-- -- podi --- seg--- --- vid ---

¿¿Dummy??. ¿Se referirá la cinta al cuadro de Alessa Dummy que se parece a Cheryl situada en la planta baja?

▲ **Más enigmas. El contenido de la cinta se escucha entrecortado, ¿qué significará?**



Guarda la partida en los bloc de notas y no te llevarás desagradables sorpresas como tener que empezar de cero.

42. Recoges la llave de la tienda y sales del Hospital (recuerda que puedes usar el bloc de notas de la entrada para escribir tus memorias).
43. Tu próximo objetivo será llegar a la tienda Antigüedades situada en la parte más noroeste de la parte central de Silent Hill.

Lisa Garland

Conoces a Lisa Garland, la única humana normal (y algo más que normal) que conocerás en esta horrible pesadilla llamada Silent Hill. Cuando sale corriendo de debajo de la mesa pide a Harry que cuide de su vida. Parece que es la única humana del hospital que no ha sido transformada (tal vez ahora que es el único hombre del pueblo con vida tenga alguna posibilidad).
Según parece Lisa no ha visto a Cheryl. Para los miembros del hospital el sótano estaba totalmente cerrado, nunca han visto lo que sucedía ahí abajo.
En medio de la conversación Harry se despierta de golpe acabando en lo que parece ser "la realidad". ¿Cuál de los dos mundos es el real? ¿Será todo un sueño?



▲ **Harry descubre que no es el único humano con miedo (y con vida) de Silent Hill.**

La marca de Samael



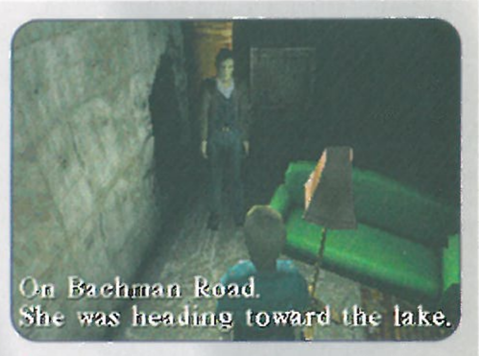
▲ **¿Recuerdas la marca de la escuela? Dahlia te pide que evites que el sello se complete.**

En ese momento Harry despierta en la habitación del Hospital A en lo que parece una terrible pesadilla. Pero no está solo, la extraña "vieja", Dahlia Gillespie, habla con él. Según parece Harry va a llegar "demasiado tarde" si no se dirige rápidamente a la "otra iglesia" del pueblo. Ella le avisa que "el pueblo está siendo atacado por las fuerzas de la oscuridad" y le pide que luche contra el mal. No debe permitir que la marca de Samael se complete. Según parece hay un grupo que está intentando invocar al Ángel caído. ¿Qué significará todo esto? ¿Será real o una mera quimera de su imaginación? ¿Será un trabajo de los Hombres de Negro?

Tienda de antigüedades el León Verde

Harry tiene que encontrar respuestas a sus preguntas, hay muchas preguntas que no pueden quedar sin respuesta. Encuentras a Cybil Bennett y te cuenta que ha visto a Cheryl por la calle Bachman. Lo más extraño es que Cybil vio como caminaba flotando en el aire por un agujero. ¿Será el León verde la "otra iglesia" de la que Dahlia Gillespie estaba hablando?

1. Tras salir del Hospital te diriges hacia la calle Koonts. Continúas hasta Simmons y giras a la izquierda.
2. Sigues por Simmons en dirección norte hasta pasar el centro comercial de Silent Hill. La tienda de antigüedades El León Verde está justo al pasar el centro comercial.
3. Entras en la tienda con la llave.
4. Una vez dentro enciendes la linterna y te acercas al bloc de notas de la cómoda.
5. Investigas en la tienda y no encuentras nada realmente interesante, pero al mirar en el armario te das cuenta que hay marcas de que algo ha sido cambiado de lugar. Empujas el armario y encuentras una entrada secreta.
6. Cybil hace aparición en escena para comunicarte que le ha sido imposible llegar al lago.
7. Después de hablar con ella tendrás que prepararte para entrar por el hueco de la pared. ¿Qué nuevos peligros te esperan?



▲ **En la tienda encontrarás a Cybil. Ella te servirá para responder muchas preguntas sin respuesta.**

UN SUEÑO CON LISA

Por fin tendrás la oportunidad de conocer nuevos detalles sobre uno de los habitantes de la misteriosa y solitaria Silent Hill, Lisa Garland.
Hace mucho tiempo la gente que vivía aquí (Silent Hill) seguía un extraño culto religioso que se movía en la oscuridad a medida que empezó a llegar gente de otras ciudades. Poco a poco se empezaron a propagar las muertes por accidente en lo que los mayores catalogaron como una maldición. Dahlia se volvió loca desde el momento en el que su hija murió en un incendio hacía ya siete años.
Al despertarse Harry empieza a cuestionarse hasta que punto está mentalmente cuerdo, algo que una persona normal se hubiera cuestionado hacía muchas horas de juego atrás...
Ahora queda pendiente la cuestión del Lago. Todas las carreteras están cortadas y es poco probable que haya otra forma de llegar. Lo mejor será intentar encontrar a Lisa para ver si conoce otra forma de llegar al lago. Nuestro próximo destino, el Hospital. Mira la marca de Samael del suelo de la tienda de antigüedades antes de salir.



▲ **Después de pasar por la Tienda de Antigüedades tendrás un sueño con Lisa en el que te contará quien es. Aún así quedan muchas preguntas sin respuesta.**





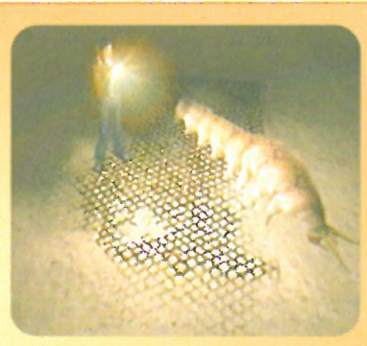
De camino al lago

1. Entras por el agujero y apareces en una habitación con un altar. Esta debe ser la "otra iglesia" de la que nos habló Dahlia. Examinas el altar y recoges el hacha que cuelga en la pared.
2. Intentas salir por donde has venido y todo vuelve a empezar. Te despiertas de nuevo en el Hospital con la enfermera Lisa (que de "lisa" no tiene nada).



La Larva

Este escenario está repleto de complicaciones. Estás atrapado en una habitación llena de arena. En una de las paredes hay in rifle de caza que deberás recoger, es una pena que solo tenga una bala en la recámara. Poco después de recobrar el conocimiento una larva gigante aparecerá para usarte como desayuno. Realizará dos ataques, el primero consistirá en aparecer justo a tus pies para golpearte o te lanzará proyectiles rojos a corta distancia. Necesitarás dos o tres tiros en la cabeza para sacarla de circulación, cosa nada fácil si tenemos en cuenta lo mucho que se mueve este bicho baboso. Si no quieres perder vida te recomendamos que te pongas a dar vueltas por la habitación hasta que veas una oportunidad clara.
Para eliminarlo la mejor arma es la escopeta. Si consigues un tiro limpio en la cabeza tendrás que ir rápidamente a una esquina para que no pueda atacarte por el suelo. Cuando se aproxime apunta y dispara rápidamente. Si consigues un segundo tiro es muy probable que caiga muerta. Se enroscará en una pelota y no te atacará. Como puedes imaginar sigue con vida y más adelante tendrás que enfrentarte a este temible bicho.



▲ **Quítate a este pesado jefe con tres tiros en la cabeza y no te convertirás en su cena.**

3. Tras escribir tus memorias en el bloc de notas sales de la tienda y vuelves a la calle. Por lo visto parece que has vuelto al otro mundo, el de las tinieblas. No puedes llegar directamente al Hospital, corres hacia la izquierda y al sur subiendo por Simmons. Encuentras un agujero en la valla del centro comercial. Al entrar notas algo raro (la cámara se aproxima).

4. Intentas subir por las escaleras. Las luces de tu derecha se encienden. Continúas subiendo y bajas por el camino de la izquierda, siguiendo el ruido de tu radio. De repente el suelo cede y caes, por suerte no has sufrido ningún rasguño. El problema es que no podrás salir.

5. Tras derrotar a la Larva gigante sales por la ventana rota. Estás en la parte trasera de la tienda. Ve derecho por la calle Sagan y gira al Oeste. Ves la estación de policía y haces una parada para escribir tus memorias en el bloc de notas. Investigas un poco y localizas balas para el rifle. Vuelves a Sagan y giras a la derecha en Crichton. Te aproximas a las puertas del Hospital y entras.

6. Abres la puerta de Observaciones y encuentras a Lisa en su interior. Según te cuenta parece que hay otro camino para poder acceder al lago por las alcantarillas de la ciudad. Con esta nueva información te dispones a almacenar esos datos en el bloc de notas. Vuelves a la calle y te das cuenta que todos los caminos llevan a la oficina de correos. No tienes otra elección que volver por el camino por el que viniste y hacerle frente a ese enemigo que dejaste en la parte trasera del centro comercial.

7. Sigues calle abajo y al Norte por Crichton. Te detienes en la oficina de policía y vuelves a usar el bloc de notas, recoges munición y algo de información sobre la investigación de tráfico de drogas que se está realizando en la ciudad.

8. Al volver al viejo puente de Silent Hill serás "convenientemente" transportado a la parte delantera de los accesos a las alcantarillas situados en la escuela elemental. Al intentar abrir la puerta ves que no puedes

La polilla

Al volver por las escaleras de la oficina de correos el juego hará una pausa. Cuando recuperes el conocimiento te encontrarás cara a cara con una polilla gigante, parece que la larva ha madurado antes de lo esperado. Estás en la terraza y la polilla tiene muchas ganas de patear tu trasero. Si te ves en problemas podrás bajar a las alcantarillas para tomar un respiro. Recuerda no aproximarte demasiado al bicho o te atacará con su cola. Si tienes suerte lo eliminarás con cinco o seis tiros certeros de tu rifle o escopeta. Cuando veas sangre morada significará que le has dado. Una vez la polilla haya muerto la luz del día volverá y podrás seguir tu camino.

▲ La polilla es bastante más inofensiva que en su forma de larva. Mantente alejado y dispara con el rifle o la escopeta.

La estación de policía

Tras entrar a la estación de policía encontrarás algunas pistas sobre la investigación que están realizando alrededor de un posible tráfico de drogas. En el pupitre encontrarás un memorándum en el que pone:

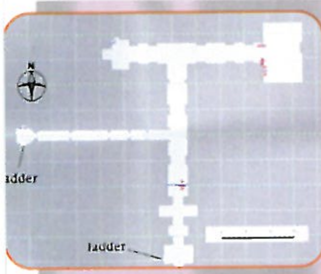
El oficial Gucci ha muerto
Aparentemente tuvo una muerte natural,
pero los registros muestran
que Gucci no tenía ningún
síntoma previo de ataques al corazón.
En la pizarra encontrarás:
Producto solo disponible en
zonas selectas de Silent Hill.
El material básico es la Claudia blanca,
una planta muy peculiar de la región.
¿Se manufactura aquí?

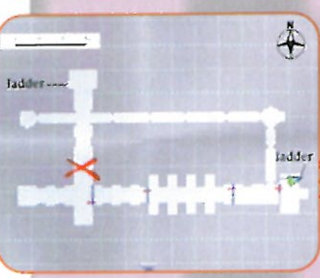


▲ La estación de policía es un buen lugar para encontrar pistas sobre lo que le ha sucedido a este tranquilo pueblecito.

¿Distribuidor = Manufacturador?

¿Qué significará todo esto? Desde que pasaste por el Hospital han ido apareciendo nuevas pistas sobre los sucesos de Silent Hill. Lo que está claro es que el oficial Gucci murió de una manera un tanto extraña, es posible que estuviera acercándose demasiado y fuese "sutilmente" eliminado. Es muy probable que alguien del hospital haya encubierto todo el asunto...





▲ Examina la sangre del suelo y del agua para conseguir la llave que te saque de las alcantarillas.

entrar, está cerrada. Sacas el hacha y rompes el candado con tres golpes.

9. Entras por la puerta metálica y bajas por el agujero.

10. Tras bajar por las escaleras ves que solo hay un camino.

11. El túnel sube, bajas por el camino izquierdo y te mantienes a la izquierda del camino y giras a la izquierda en la esquina. Cruzas el agua hasta el otro lado del túnel y sigues recto. Cruzas el agua otra vez hasta que se termina el camino y giras a la derecha. Vas al lado izquierdo del túnel y atraviesas la puerta situada al final.

12. Sigues el camino de la izquierda y giras en la esquina aproximándote a un gran tanque. Vuelve por donde viniste siguiendo el único camino disponible de la derecha alrededor de otro tanque. Al final del camino verás unas oficinas. Entras y miras el mapa de las alcantarillas, miras el bloc de notas y te tomas un respiro escribiendo tus memorias.



▲ No olvides mirar el mapa de las alcantarillas o te perderás. Recoge la llave de encima de la mesa.

13. Vuelves hasta el primer túnel (por el que empezaste). Cruza el túnel hacia el Sur y usa la llave de las Alcantarillas y abre la puerta cerrada. Mantente a la izquierda usando el enrejado azul como puente para cruzar el agua. Continúas y cambias de lado (a la derecha) y sigues por el túnel hasta encontrar una escalera. Te aproximas a ella y subes.

14. Nada más salir corres rápidamente a la izquierda y coges un kit de Primeros auxilios (muy útil) y sigues en dirección sur. Eliminas a los monstruos del techo y tomas el túnel de la izquierda en dirección Este. En dirección Sur está bloqueado.



▲ Los monstruos de las alcantarillas se suben por las paredes y se lanzan cuando te acercas. Elimínalos desde lejos y mira bien donde pisas.

15. Gira a la derecha y en la siguiente intersección ve en dirección Oeste bajando por el túnel. Atraviesa la puerta que pone "Keep Out" a la derecha del túnel. Cruza el agua usando el enrejado azul, cruzas una puerta a la derecha y hasta llegar a otra puerta abierta a la izquierda. Al final del camino ves sangre en el suelo y en el agua. Examinas la zona y encuentras la llave de la salida de las alcantarillas.



▲ Examina la sangre del agua y del suelo para encontrar la llave de la puerta de salida.

16. Vuelves por donde viniste y haces uso de la llave en la puerta cerrada. Encuentras un bloc de notas y una escalera que te lleva directamente a la superficie.

¡SUSCRÍBETE!

Remite el boletín adjunto por carta o fax a:
MC Ediciones S.A.
Pso. San Gervasio, 16-2
08022 BARCELONA
TEL: 93 254 12 58
FAX: 93 254 12 59

PSM

Deseo suscribirme a PSM por un año (12 números) al precio especial de 3.780 pts. (30% de descuento sobre el precio de portada.

Nombre y apellidos: ....
....
Calle: ....
Población: ....
Provincia: .... **C.P.** ....
Teléfono ....

Forma de Pago

☐ Adjunto talón nominativo a **MC Ediciones S.A.**
☐ **Tarjeta de crédito**
☐ **VISA** (16 dígitos) ☐ **American Express** (15 dígitos)

Nº. ☐☐☐☐ ☐☐☐☐☐ ☐☐☐☐ ☐☐☐☐

Nombre del Titular: ....
Caducidad: ....

Firma

Domiciliación bancaria (excepto extranjero)
Domicilio de la sucursal. Banco/caja de ahorros:
Calle: ....
Nº: .... **Población:** ....
C.P. .... **Provincia:** ....

Nº. ☐☐☐☐ ☐☐☐☐☐ ☐☐☐☐ ☐☐☐☐☐☐☐ ☐
(Clave del banco) (Clave y número de Control) (Nº de Cuenta o libreta)

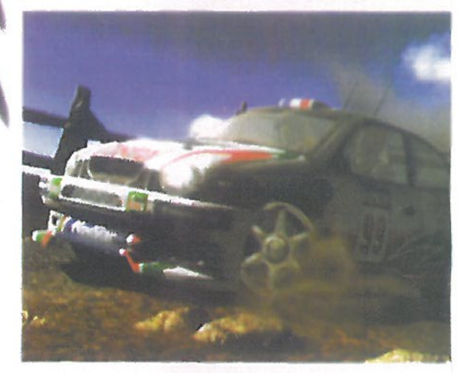
Nombre del titular: ....
de la cuenta o libreta: ....

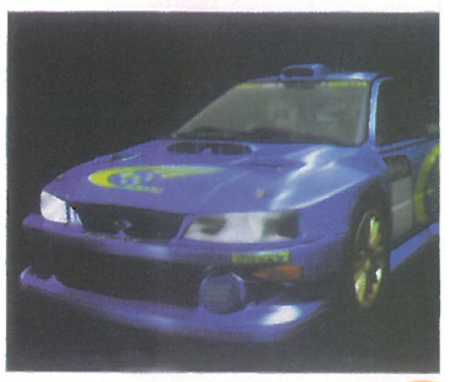
Ruego a Uds. se sirvan tomar nota de que, hasta nuevo aviso, deberán adeudar en mi cuenta o libreta con ésta entidad los efectos que le sean presentados para su cobro a **MC Ediciones S.A.**

Firma del Titular

.................., a .... de .... de 199...
(Provincia) (Fecha) (Mes)







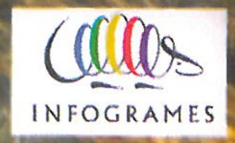
PUNTUACIÓN FINAL:





PARTICIPA CON PSM E INFOGRAMES
EN EL SORTEO DE 10 JUEGOS
V-RALLY 2 PARA PLAYSTATION







V-RALLY 2
CHAMPIONSHIP EDITION

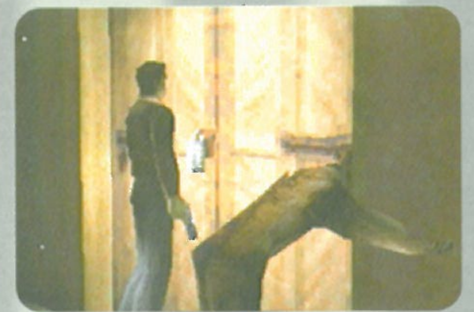
El lago

Cybil juró haber visto a Cheryl en el lago y a cada paso que das te sientes más cerca del final. Acabas de atravesar el sistema de alcantarillado de la ciudad y estás cerca del lago. Por suerte para ti en esta nueva zona encontrarás como muchas de tus preguntas empiezan a encontrar respuesta.

1. Desde la salida de las alcantarillas dirigete arriba y a la izquierda, entrando en el edificio demolido. Te acercas al mapa. Coges el kit de primeros auxilios, las balas del rifle y la munición de la pistola. Te diriges al Sur por Bachman y entras en el bar de Annie al pasar la calle



Craig a la izquierda.
2. Tras pasar una secuencia automática miras entre las dos mesas de billar para encontrar la maleta del Doctor. Dentro del maletín encuentras una llave de la habitación tres del motel y un recibo en el que hay unos números, posiblemente de algún tipo de caja fuerte. Coges las dos bebidas curativas y sales del bar.
3. Te diriges Indian Runner por Craig o atravesando el parque sur. Examinas las puertas del Indian Runner y ves una cerradura con combinación. Usas los números del recibo del maletín y abres la puerta.
4. Coges las balas del rifle y vas a la parte trasera del

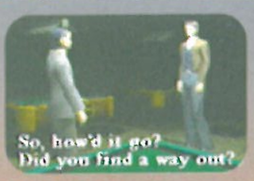


▲ **Usa la combinación del tiquet de Kaufman y entra en la tienda Indian Runner. Cuidado con los perros que vigilan la entrada.**

mostrador. Al final encontrarás una caja fuerte cerrada, una bebida curativa y una agenda. Detrás de ti hay una lista de la compra con un código que tendrás que usar en la puerta trasera del motel. Examinas el cajón situado detrás del mostrador y encuentras la llave de la caja fuerte. Abre la caja fuerte y encontrarás algunos productos químicos de dudosa utilidad.
5. Sal del Indian Runner y camina en dirección sur por

Nos encontramos de nuevo, Dr. Kaufman

Al entrar al Bar de Annie el juego te mostrará una secuencia automática. Al entrar Harry verá al Doctor detrás de un monstruo que eliminas de un tiro. El Dr. Kaufman te explica que no ha sido capaz de encontrar una vía de escape, a pesar de todo le queda la esperanza de que lleguen los militares para rescatarle. Por la conversación te darás cuenta que el Dr. está algo más tenso de lo normal y que quiere largarse lo antes posible. Antes de irse le preguntas si conoce a una chica llamada Alessa. Su respuesta es tan corta como un "No" mientras cierra la puerta. Por lo visto tus problemas no le importan lo más mínimo. En su rápida "huida" se le olvida el maletín cerca de las mesas de billar. Dentro de la maleta encontrarás la llave de su motel y un recibo en el que ha apuntado una combinación. Parece que el Doctor es un hombre muy ocupado, ¿tendrá algo que ver con los sucesos de Silent Hill?, habrá que investigar.



▶ **Kaufman parece que está algo preocupado. ¿Tendrá algo que ver con todo esto?**

Más pistas y preguntas

Dentro de la tienda Indian Runner hay varias pistas que darán luz a algunas preguntas. Al leer la agenda encuentras:

20 de Agosto
Él vino. Yo entregué el paquete
que la mujer dejó aquí

12 de septiembre
Él también se lo mostró Norman.
No me quiero ver involucrado
en sus asuntos, pero...
Me estoy asustando mucho
cada vez más.
He pensado abandonar el pueblo, pero
estoy preocupado por lo que sucederá
si lo hago.



◀ **Examina las notas de la pared y encontrarás el código de acceso de la puerta trasera del Motel.**

Tras inspeccionar una lista blanca de la pared:

3 barras de pan
3 cartones de leche
3 docenas de huevos

El envío tiene que realizarse todos los días a las 8 a.m.
Código de entrada de la puerta trasera 0886
Norman Young

Ahora miras la foto de la pared que está al lado de la lista y encontrarás una foto de la gran apertura del Motel en la ciudad, por lo visto es propiedad de Normal Young. Busca el cajón detrás del mostrador y coges la llave de la caja fuerte. Úsala para abrirla y encontrarás la última pista de esta zona. Parece que alguien ha dejado algunas drogas en su interior.
Lo primero que tendrás que deducir de las pistas es tu siguiente destino, la puerta trasera del motel.



▶ **Al lado de la lista hay una foto de Norman en el día de inauguración del Motel.**

Tendrás que ir ahí en cualquier caso, tanto si quieres probar la llave de Kaufman como si no. Aparentemente bastará con el código de entrada trasero. Las notas responden algunas preguntas a la vez de crear otras nuevas. ¿Llevarán droga los paquetes? ¿Será Dahlia Guillespie uno de ellos?. En cualquier caso parece que este es el asunto al que el oficial Gucci se acercó demasiado antes de morir. Posiblemente se trate de los que formaban el culto religioso de Silent Hill. En cualquier caso suena bastante peligroso. ¿Habrán metido a Cheryl en estos asuntos?, ¿se tratará de un mero problema de traficantes?... O peor aún ¿será un grupo religioso con verdaderos poderes satánicos capaz de secuestrar a una niña indefensa y poner en peligro el destino de la humanidad?. Está claro que eres el único que puede conseguir esas respuestas.
Tras acercarte al motel y abrir la puerta trasera encuentras algunas notas en el escritorio que dicen:

10 de Septiembre
Paquete recogido
Le dije que se sentara un rato
No quiere verse envuelto,
pero no puede desobedecer...
Probablemente tenga alguna relación
con la muerte del alcalde y otros.

Recoges el imán del escritorio y miras en la mesa del café. En ella encuentras un papel de periódico con la misma fecha con un artículo recortado. Ahora podrás saber lo que dice:

Investigación detenida.
Sigue habiendo muchos distribuidores de "PTV".
Las muertes sospechosas continúan. Tanto el alcalde como los agentes de narcóticos han muerto de un ataque al corazón aparentemente natural.



▲ **Examina la mesa y encontrarás un periódico al que no le falta ningún artículo. Por fin sabrás que es lo que quería ocultar el Dr. Kaufman.**

Del cuaderno de notas de Norman conseguirás sacar información sobre quienes están implicados en los asuntos de drogas de Silent Hill. Está claro que las muertes han sido provocadas por aquellos que estaban encubriendo la venta de drogas. ¿Será esta la razón por la que Cybil vino al pueblo?



Cuando abres la caja fuerte de Indian Runner descubrirás algunas drogas.

Weaver. Girando a la derecha por el parque encontrarás la puerta trasera del motel. Inspeccionas la puerta y encuentras una cerradura. Usa el código de la lista de la compra y ábrela.

6. Una vez dentro lees el libro de notas del escritorio y el periódico de la mesa del café, coges el imán de encima de la mesa. Atraviesas la puerta de la derecha y llegas a la calle. Encuentras un garaje en el que han dejado una moto. Recoges una bebida curativa y unas balas de escopeta. Examinas la moto y descubres que el polvo ha desaparecido en la zona del tanque de gasolina. Vuelves a la habitación anterior y entras en la oficina de registro del Motel, aprovechando el bloc de notas que tan curiosamente han olvidado.

7. Sales por la puerta delantera del parkng del Motel y buscas la habitación número tres. Haces uso de la llave que encontraste en el maletín del Dr. Kaufman y encuentras una cómoda que tiene sangre al lado suyo. Te aproximas a la cómoda y la empujas con todas tus fuerzas. Usas el imán en la raja de la pared y consigues la llave de la moto. Entras en el baño y coges una bebida. Vuelves al garaje.

8. Una vez dentro del garaje usas la llave de la moto en la tapa del tanque de gasolina. Dentro encuentras un bote lleno con un líquido rojo, el mismo que encontraste roto en el hospital. La secuencia automática muestra como Kaufman entra para demostrar lo "pringao" que es. Como para darle dos tortas... Sales del motel.



Ponte a la derecha del mueble y empújalo. La llave está atrapada en una raja de la pared. Usa el imán.

9. Desde el motel vas calle abajo por Sandford hacia el faro. A medida que caminas ves como todo sucede automáticamente. El mundo se retuerce sobre sí mismo para trasladarte a las tinieblas. Continúas en la misma dirección y te das cuenta que el camino de vuelta está bloqueado. Tras pasar dos tiendas a la izquierda encuentras el puerto. El camino al faro está cerrado por una puerta, pero a al dirigirte a la izquierda ves que puedes bajar por un tablón para llegar al embarcadero. Entras por las puertas dobles y desciendes por otra puerta de la cabina del bote.

10. Una vez entras te encuentras a Cybil. Dahlia Gilespie hace aparición en escena gritando "El demonio está despertando". Parece que esta mujer solo sabe hablar en enigmas (¿es que nadie le enseño a hablar en cristiano?). Según parece todavía quedan dos marcas de Samael para completar el sello. Por lo visto tendrás que ir al faro mientras Cybil va al parque de atracciones. Antes de desaparecer Dahlia te cuenta que necesitarás usar el Flauros para detenerlo...

11. Tras las "entretenidas" conversaciones coges las balas del rifle, la bebida, la munición de la pistola y te aproximas al bloc de notas. Usas las puertas dobles próximas al timón. Subes las escaleras y giras al sur hacia el puerto. La tensión aumenta y notas como si alguien te mirase desde arriba. Cruzas el tablón verde del fondo y continúas al Sur por las barcas. Cruzas las tablas de madera hacia la izquierda y subes las escaleras pasando la estructura de la izquierda. Sigues subiendo en dirección contraria. Al llegar a la parte superior continúas hacia delante y giras a la izquierda para encontrar las escaleras que bajan. Tuerces al este siguiendo el camino, subes el último par de escalones y vas al este por el puerto, siempre hacia arriba para entrar en el faro.

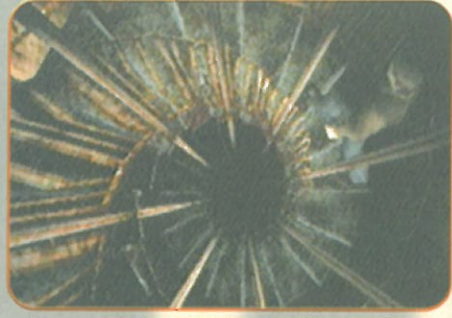


Durante tu conversación con Cybil, Dahlia te dará algunas pistas.

12. Una vez dentro usas el bloc de notas. Te aproximas a las escaleras y subes por ellas. Alessa está aquí, pero ya es demasiado tarde para los dos. Usas la piedra Channeling y observas las luces del cielo. Bajas las escaleras y escribes en el bloc de notas otra vez. Corres hacia abajo y continúas bajando hasta llegar a la parte trasera del puerto. Llegas sin ningún problema (y de forma casi instantánea) al bote.



Dentro del depósito de gasolina de la moto hay más líquido rojo. El Dr. Kaufman entrará y te lo quitará de las manos... ¿Qué tramará?



Esta es una de las mejores escenas del juego. Abre bien los oídos y sabrás de que estamos hablando.

El parque de atracciones

Has llegado demasiado tarde como para detener el segundo sello. Al ser el parque de atracciones el lugar donde está el segundo sello decides que ese sea tu segundo objetivo. Cybil seguramente haya llegado antes que tú y se haya metido en problemas. Si es cierto lo que dijo Dahlia, la única forma de detener la llegada de los demonios es impedir que los sellos se completen. En cualquier caso es muy probable que no diga la verdad si es cierto que Dahlia está implicada en el tráfico de drogas.



1. Cuando vuelves al bote aprovechas para usar el bloc de notas. Sigues hasta la parte delantera del bote y vuelves hasta la calle W. Sanford.

2. Encuentras una puerta abierta en la parte más alejada a la izquierda de entrada del puerto. Al entrar descubres la entrada a otra red de alcantarillas. Respiras hondo y te metes en el alcantarillado.

3. Al final de las escaleras encuentras otra marca de Samuel y en la pared izquierda encuentras un mapa de las alcantarillas. Tras bajar las escaleras sigues de frente y giras a la derecha cuando veas el siguiente túnel. Corres todo el camino hasta el final y subes por las escaleras para llegar al parque de atracciones.

4. Decides explorar toda la zona del parque para sacarle mayor provecho, por lo visto no hay demonios por la zona. Tras dar un par de vueltas localizas un puesto, justo enfrente de las escaleras, en el que alguien ha dejado un bloc de notas. Verás varios cuerpos decapitados entre los que hay uno que todavía vive.

5. Desde este puesto sigues hacia delante, giras a la izquierda hasta que llegas a un paseo inaccesible a tu izquierda. Localizas unas escaleras y subes por ellas.



Encuentra esta tienda en el parque y podrás guardar la partida.

6. Al entrar en la atracción ves como Cybil se aproxima con la pistola y te dispara. Ella usa su pistola cinco o seis veces sobre ti, dejas que se le acaben las balas y esperas hasta que intente matarte con sus propias manos. Coges la botella que rellenaste con el fluido que había en el suelo del hospital y se la echas encima. Cybil se desploma y una extraña criatura sale corriendo de su chepa. Sin dudarlo ni un segundo coges y lo aplastas. Tras hacer aparición en escena Alessa y Dahlia y hablar con ambas haces uso del Flauros... Todo a tu alrededor cambia, ahora estás en lo que parece ser un pasillo del hospital, pero algo te dice que estás en un lugar totalmente diferente.

Por fin sabrás "más o menos" para que sirve el Flauros. Después de derrotar a Cybil el Flauros se iluminará y atacará a Alessa.



▲ No tienes otra salida, tendrás que luchar contra Cybil hasta que se quede sin balas.

▲ Cuando se quede sin munición Cybil intentará ahogarte con sus propias manos. Ese será el momento en el que tendrás que usar el líquido rojo del Hospital.



▲ Tras lanzarle el líquido de la botella Cybil caerá al suelo y su "gusano" saldrá corriendo. Harry le dará un pisotón y asunto arreglado.

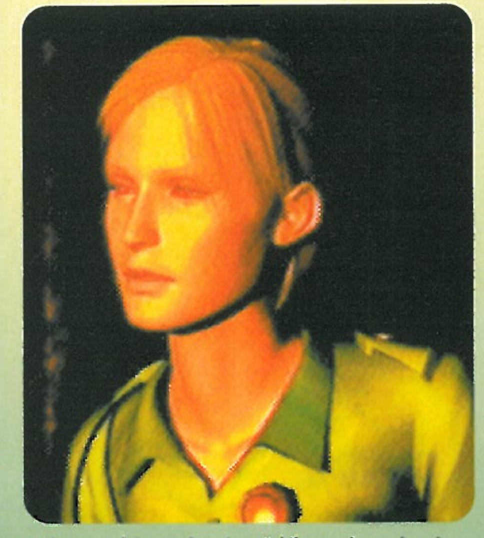
Luchando con Cybil

Al entrar en la atracción el juego nos mostrará una secuencia automática en la que veremos a Cybil sentada con los ojos inyectados en rojo. Deducir que algo huele mal en todo esto es fácil si tenemos en cuenta que Cybil se incorpora, nos apunta con la pistola y empieza a dispararnos. ¿Qué podremos hacer?, no podemos eliminar a nuestro único aliado con vida del pueblo. Está claro que no está actuando por su propia voluntad. Si decides matarla verás un final diferente al que verías si consigues salvarla.

Situándote a su espalda detectas que tiene una extraña criatura pegada a su chepa, lo cual elimina cualquier duda, está poseída al igual que las enfermeras del hospital.

Deberás escapar de sus tiros y poner tu energía para conseguir que se quede sin balas en la recámara, sin dejar de correr en todo momento.

Cuando Cybil haya realizado cinco o seis disparos verás como se queda extrañada y decide lanzarse al ataque con sus propias manos. Ahora es tu oportunidad, cuando se acerque y te empiece a ahogar tendrás que acceder al inventario y seleccionar la botella que contiene el líquido que estaba tirado en una habitación del hospital. Lo usas y Cybil sufrirá un colapso que la tirará al suelo, liberándose del extraño y asqueroso gusano que estaba en su espalda. Después de pisarlo Cybil recupera el conocimiento y le pregunta a Harry porqué secuestraron a su hija. Harry revela que Cheryl fue una chica abandonada en la carretera que encontró su esposa. Por lo visto Cheryl nació en este pueblo, en cualquier caso sigue siendo su amada hija.



▲ Al entrar al Carrusel verás a Cybil sentada con los ojos inyectados en sangre. Será mejor que intentes salvarla.

Súbitamente Alessa hace aparición en escena y te pide que dejes marchar a Cheryl, creando un campo de fuerza a su alrededor que no puedes penetrar. De repente el Flauros empieza a brillar por sí solo atacando a Alessa. Ella cae y Harry le vuelve preguntar por Cheryl. Dahlia aparece y se enfrenta a Alessa, diciéndole que es el fin de su pequeño juego.

Hay algo que no encaja, ¿porqué Dahlia se enfrentará a Alessa?, será ella la mala del cuento...

Antes de poder hacer nada Dahlia le dice a Harry que todavía queda una cosa por hacer por Cheryl, desapareciendo otra vez.

Después de hablar con Alessa serás transportado a un lugar muy extraño.

Despiertas en una habitación con una Lisa que tiene un aspecto muy malo. Hay algo que la está molestando. Ella fue al sótano después de que le contases la existencia de una habitación secreta con una imagen de Alessa. Mientras estuvo allí abajo sintió que había una presencia maligna. Harry intenta consolarla pero ella sale corriendo, dejándote solo en la habitación. Escuchas un ruido muy extraño que proviene del sótano...

Ninguna parte

Te las has arreglado para salvar a Cybil de lo que la estaba poseyendo, pero sigues sin encontrar a Cheryl. Finalmente has admitido que Cheryl fue adoptada y que es posible que tuviera algo que ver con los sucesos que están ocurriendo en Silent Hill. Por otro lado, es muy curioso el parecido que tiene Alessa con Cheryl.

Ahora estás perdido en un lugar que te recuerda al hospital pero que no tiene nada que ver. Todas las plantas están mezcladas y no encuentras forma de encajar los pasillos con tus mapas. Lo que está claro es que en esta zona se responderán muchas preguntas.

1. Desde la habitación del director, sales por la puerta y vas a la derecha del escritorio siguiendo el camino hacia el ascensor. Sales del ascensor y entras en la primera habitación de la derecha. Dentro encuentras una jaula de un pájaro vacía, en cualquier caso escuchas el aleteo y el sonido de este, pero no está por ninguna parte. Dentro de la jaula ves una llave, pero no puedes cogerla, habrá que volver más tarde.

2. En una de las habitaciones del pasillo hay un grifo con una llave colgando. No puedes cogerla y decides salir. Continúas por el corredor y ves una imagen transparente de Cheryl que entra en una habitación. Intentas entrar pero está cerrada. La puerta tiene la palabra Phaleg tallada.



▶ Verás como una Cheryl transparente se introduce por una de las puertas del pasillo. Tendrás que buscar la llave para seguirla.

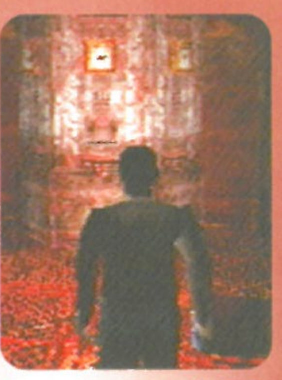
3. La siguiente puerta a la derecha lleva a la tienda de antigüedades en la que encuentras un bloc de notas. Examinas el reloj y encuentras un agujero con forma de cuadrado.

4. Vuelves al pasillo y entras por la última puerta de la derecha, continuando hacia abajo por las escaleras y entrando por la puerta que hay al final del pasillo. Apareces en una habitación que parece de la escuela elemental. Inspeccionas el pupitre y pone "Vuelve a casa, ladrón. Suelta a los muertos". Entras por la puerta del otro lado y encuentras un destornillador y unos alicates.

5. De vuelta al pasillo entras en la habitación con un grifo. Usas los alicates en el grifo y consigues la Llave de Ophiel. Sales de la habitación y usas la llave en la puerta en la que está tallada la palabra Ophiel.

6. Apareces en un corredor del hospital. Todas las puertas, excepto una, están cerradas. Entras por ella y encuentras un puzzle "astro-lógico". Soluciónalo y conseguirás la Piedra del Tiempo.

Un puzzle Astrológico



▲ Recuerda que este puzzle tiene una solución más simple de lo que parece. Piensa en relaciones posibles entre el dibujo y los números que no tengan nada que ver con la astrología...

En esta habitación encontrarás cuatro dibujos que representan diferentes signos del zodiaco con un número debajo. Para conseguir la Piedra del Tiempo que está atrapada en el pilar central tendrás que introducir los números correctos debajo de cada uno de los tres dibujos zodiacales que no tienen número. Para poder resolver este puzzle no necesitarás llamar a un 906 en el que te adivinen el futuro, bastará con usar la lógica, olvidando todo lo que tiene que ver con lo "astrológico" y planteándote esta pregunta. ¿Qué relación posible es la que hay entre los números y los dibujos representados en las paredes?. Si eres capaz de olvidarte de que son dibujos zodiacales y que no hay ninguna relación en este aspecto es muy posible que lo resuelvas tu solito... Si no puedes, sigue leyendo porque para resolver este puzzle bastará con hacerte esta simple, pero extraña pregunta. ¿Cuántas piernas y brazos tienen cada uno de los bichos representados en los dibujos ?. Cuéntalos y ese es el número de cada uno. Seguro que ahora estarás a punto de comerte el Pad de la Play por no haber caído en la cuenta.

Lisa recuerda

Te encuentras a una Lisa asustada y atemorizada. Ella desea tenerte a su lado, pero te echas hacia atrás al ver como empieza a salir sangre de su frente. Sales corriendo para escapar de la terrible muerte que le espera a Lisa. Al volver a la habitación encuentras un diario en el que dice:

Preguntar al doctor que me permita
estar a cargo de ese paciente.

Es una locura.
Sigue con vida,
pero sus heridas no se curan.

Le he dicho al doctor que me voy.
No quiero trabajar más
en ese Hospital.
La habitación está llena de insectos.

Incluso con las puertas
y las ventanas cerradas
siguen picándome.

Al hospital...

Me siento mal
Necesito vomitar.
Pero me es imposible.
Solo me sale bilis.

Sangre y pus fluyen
del grifo del baño.

He intentado detenerlo
pero no para.
Necesito drogas.

Ayudadme...

Suena como si Lisa tuviera graves problemas, pero según parece su paciente estaba aún peor que ella. Su muerte sucede de forma totalmente inesperada. Si hubiera podido contarnos más... ¿Habrá sido un cobaya?



La aparente muerte de Lisa es uno de los momentos más dramáticos del juego. Se te pondrán los pelos de punta...



Vuelve a entrar a la habitación y encontrarás el diario de Lisa. Ahora obtendrás verdaderas respuestas.

7. Vuelves al pasillo y encuentras a una enfermera (una más que añadir a tu lista de muertes). Hay unas puertas dobles cerradas, solo se abrirán con un código. Para averiguar cual es ve al otro lado del corredor y lee lo que está escrito:

Nombres grabados
en una litografía.
La lista de Grim el Segador.

Si el primero se ajusta
el joven y el viejo ordenado
según su edad.

Entonces el camino se abrirá
para esperar al frenético
alboroto. El festín de la muerte.

Realmente los creadores del juego están tocados. Vuelve a la puerta, lee los nombres en el tablón de tu derecha. Dice:

La lista de Grim el Segador:

35 Lydia Findly
60 Trevor F White
18 Albert Lords
45 Roberta T Morgan
48 Edward C Briggs

Para solucionar el puzzle tendrás que reordenar los nombres de menor a mayor (por edad) y coger la primera letra de cada uno de los nombres. De esta manera consigues la palabra ALERT. Te aproximas al pulsador de la puerta e introduces la palabra para desbloquearla.



▲ Tras ordenar los diferentes nombres deberás introducir la palabra que sale al unir sus iniciales. ¿Ves como no era tan complicado?

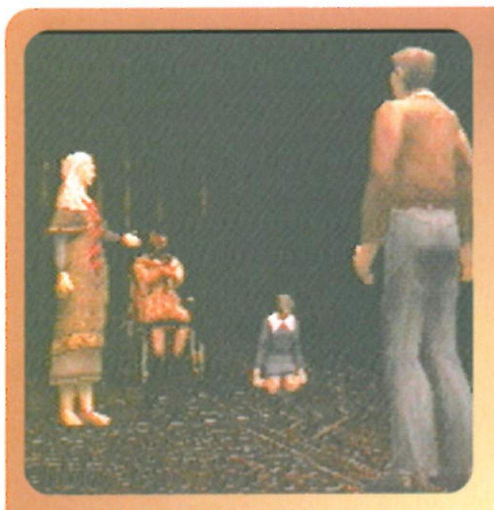
Entras por la puerta y continúas por el otro grupo de puertas. Accedes a una morgue. Coges el Amuleto de Salomon de la pared e intentas salir. Al hacerlo Lisa aparecerá y tras un rato de conversación empieza a caerle sangre de la frente. El terror y el miedo te provocan sudores fríos y antes de volverte loco y empezar a gritar decides darte la vuelta y salir por la puerta lo más rápido posible. Al volver a la habitación encuentras el diario de Lisa.

8. Desde la habitación en la que Lisa muere vuelves al corredor y pasas por la segunda puerta a tu derecha para regresar al pasillo principal. Eliminas a las enfermeras molestas y vuelves a la tienda de antigüedades para usar el bloc de notas. Recuerdas la Piedra del Tiempo y el agujero del reloj, te aproximas a este e introduces la piedra en el hueco. El cristal del reloj explota. Miras en su interior y coges la llave de Hagith y vuelves al corredor.

9. Vas a la derecha, al final del pasillo y usas la llave de Hagith en las puertas dobles. Se abre un camino hacia un ascensor que te lleva a la segunda planta. Una vez en el segundo pasillo entras por la tercera puerta de la izquierda. Dentro encuentras una tienda de joyas del centro comercial. Coges la corona de Mercurio y el Anillo de Contrato y sales.

10. Pasas por las puertas dobles del final del pasillo hasta la segunda mitad de la segunda planta. Entras por la primera puerta de la derecha. Dentro encuentras una cámara y munición para la pistola y sales.

11. Sigues hacia delante hasta el final del pasillo y entras por la última puerta de la izquierda. Una vez dentro usas el destornillador en la placa para sacarla. Encuentras una llave detrás, pero no puedes cogerla porque hay unos cables electrificados protegiéndola. Vas a necesitar desactivar la fuente de energía del edificio para poder cogerla. Sales y accedes a la puerta doble de tu derecha. Ahora estás en la primera planta. Encuentras el ascensor y vas a la tercera planta.


▲ Esta es la batalla final. ¿Vencerás?


▲ Este demonio alado te lanzará rayos. Procura mantener tu salud al máximo con las bebidas o tendrás que volver a empezar.


▲ Después de eliminar al demonio verás como Alessa te entrega un pequeño bebé que lleva en sus brazos. Cybil y tu habéis salvado a la humanidad.

La lucha final

Y (Solo puede leerse en caso de emergencia extrema)

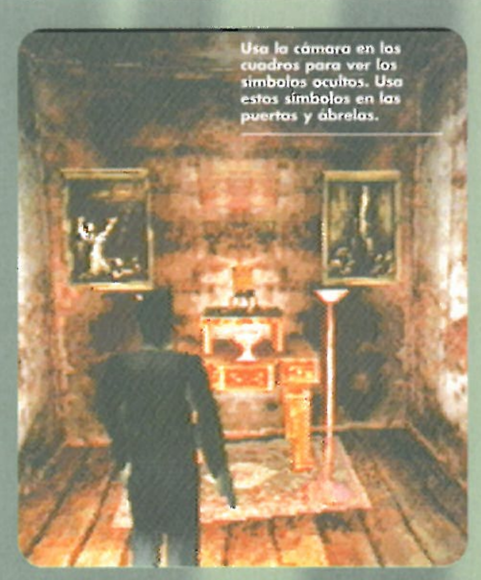
Tras horas y horas de intensas luchas has conseguido llegar al lugar que tanto deseabas, el final del juego. Estarás en una gran habitación con Dahlia, Alessa y un cuerpo horrible sentado en una silla. Cybil aparece en escena intentando disparar a Dahlia, pero esta usa sus poderes y la quita de circulación sin problemas. Dahlia te cuenta que te fue posible detener a Alessa en el parque de atracciones, ahora (dice ella) tu hija deberá morir ya que el demonio que está dentro del cuerpo de Cheryl/Alessa intenta salir. Cuando el cuerpo de Alessa fue quemado por su madre original, su alma salió para introducirse en el cuerpo de la chica abandonada que la mujer de Harry recogió en la carretera. Eso sucedió hace siete años, ahora Alessa tendrá que enfrentarse contra el demonio que tiene en su interior. Harry ha caído en la trampa y no ha podido evitar que Dahlia completase sus planes.
El Dr. Kaufman intentará disparar a Dahlia, según parece este estaba siendo usado como maniquí a manos de esta horrible vieja. Esta le había obligado a crear la droga Aglaophogis (que supuestamente separa el alma del cuerpo de quien la toque), pero ya no le es necesario. Alessa y Cheryl empezarán a transformarse en la bestia que ha llamado Dahlia. Kaufman les lanzará una botella con esta droga provocando que ambas queden unidas. Poco a poco aparece un demonio gigante con alas. Lo primero que hace es lanzarle un rayo a Dahlia... El jefe final no es tan duro de matar como parece a primera vista. Saca tu rifle o la escopeta y empieza a descargar plomo sobre la bestia. El ataque que usará la bestia es un rayo eléctrico que no hace demasiados daños (recuerda usar la poción). Simplemente camina hacia atrás sin dejar de disparar. Con 30 o 40 disparos tendrás suficiente.
Tras destruir al demonio este desaparecerá y encontrarás a Alessa tirada en el suelo. En sus manos tendrá un bebe. Kaufman intenta escapar pero es detenido por nada más y nada menos que Lisa Garland. Harry y Cybil salen y empiezan a salir los créditos. Los dos miran al niño, ¿será este el comienzo de una hermosa amistad?

12. Sales del ascensor y examinas el altar que está enfrente de ti. Examinas los cuadros de la derecha y la izquierda. Uno dice "La luz del futuro" y el otro "La luz iluminando la oscuridad". Usas la cámara en los cuadros y encuentras tres símbolos. Introduces estos símbolos en las puertas, usando los de la izquierda en la puerta derecha y los de la derecha en la otra puerta. Entras por la puerta de la izquierda y coges la llave de la jaula del pájaro. Entras en la de la derecha, coges la bebida curativa y examinas la estantería. Hay un libro que tiene marcada una página:

Claudia Blanca
La hierba se encuentra cerca del agua.
Alcanza entre 15 y 20 cm de altura.
Hojas oblongas, flores blancas.
Las semillas contienen un alucinógeno.
Los antiguos archivos muestran que
era usada en ceremonias religiosas.
Los efectos alucinógenos
son la llave.

Sales por la puerta y coges el ascensor para volver a la primera planta.

13. Vuelves a la habitación que tenía la jaula de pájaros y usas la llave para conseguir la Llave de Phaleg. Te


Usa la cámara en los cuadros para ver los símbolos ocultos. Usa estos símbolos en las puertas y ábrelas.

diriges al corredor y usas la llave en la puerta de Phaleg. Ahora estás en un corredor con tres habitaciones.

14. Entras por la primera habitación a tu derecha. Usas el Anillo de Contrato en el eslabón roto para asegurar la puerta. Ahora puedes sacar la espada.


▲ Procura usar el Anillo antes de sacar la Espada de Melchor o te llevarás una desagradable sorpresa.

15. Entras en la siguiente habitación a tu derecha y recoges una botella curativa, municiones para la pistola y la Llave de Bethor. Vuelve por la puerta trasera y accederás a la habitación de Audio Visuales. Ahora podrás visualizar la cinta de vídeo con mucha más claridad. Sal y vuelve al pasillo.

16. Abres la segunda habitación a tu izquierda y ves caminar a Cheryl, desapareciendo detrás de la mesa. Coges el Ankh de la pared y miras la pintada que hay en las paredes. Sales.

17. Usas la llave de Bethor en la primera puerta de tu izquierda (teniendo como referencia la entrada del pasillo). Dentro hay un generador, lo apagas. Buscas la habitación con los cables y coges la llave de Aratron.

18. Vuelves por la puerta de Phaleg y entras en la puerta que pone Aratron. Al entrar verás una imagen de Dahlia con otras tres personas. Miras el cuadro de Alessa y coges el disco de Ouroboros antes de irte.

19. Entras en la habitación al otro lado del corredor. Usas el bloc de notas. En la parte trasera de la habitación ves una escritura:

tú los tienes
para proteger su espíritu
llama a los cinco ritos
descubre sus destinos

Miras en tus bolsillos y colocas en la puerta el Amuleto de Salomon, la Corona de Mercurio, Ankh, la Daga de Melchor y el disco de Ouroboros. Al entrar ves que estás en la casa de Dahlia. Verás una imagen de Dahlia matando a una Alessa joven. Tras ver esto solo te queda una opción, bajar las escaleras...



▲ Cuando tengas los cinco objetos sagrados entra en esta habitación y colócalos en la puerta. Ahora estás a un paso de enfrentarte al jefe final.

Secretos de Silent Hill

Ahora que te has terminado el juego te vamos a contar unos secretitos muy interesantes, para empezar te diremos que hay más de un final. Para verlos tendrás que realizar acciones diferentes.
Después de los créditos de juego verás una pantalla en la que te dirán "que tal lo has hecho". En esta pantalla verás desde cuanto has tardado o si has conseguido los 199 objetos del juego. En la parte de atrás aparecerán objetos que podrás usar si guardas la partida y empiezas una nueva.

▲ Después de los créditos verás cual es tu rango como Silent-maniaco.

Los cuatro finales

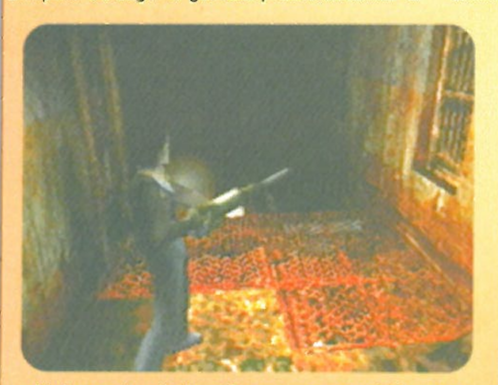
El juego está compuesto de cuatro finales diferentes, desde el peor al mejor. Para obtener uno de estos finales tendrás que haber realizado alguna de las acciones que marcan "tu destino". En nuestra guía te hemos enseñado el camino óptimo para ver el mejor final, pero hay otras variantes que seguramente querrás ver.
Si no encuentras la botella con el líquido rojo del tanque de gasolina y matas a Cybil recibirás el peor de los finales con un jefe diferente.
Si te encuentras con Kaufman por tercera vez (botella roja) pero matas a Cybil obtendrás el segundo final malo.
Si no te encuentras con Kaufman, pero salvas a Cybil, ella aparecerá en la lucha final contra Alessa y Cheryl. Este es el segundo final bueno.

Armas y objetos ocultos

La segunda vez que juegues podrás disfrutar de dos nuevas armas, ambas están inspiradas en las películas de horror de serie B. Para usarlas tendrás que conseguir el bote de gasolina de la estación de servicio que está al lado de la iglesia, a la cual no tendrás acceso hasta terminar la sección de la escuela.
Después de coger la gasolina podrás encontrar la motosierra en la tienda de la calle Bloch. Estará tirada detrás de la parte central de la ventana.
El taladro está situado en la primera planta de la torre del puente. Con estas armas podrás eliminar a cualquier enemigo sin tener que gastar ni una sola bala.
Hay otros objetos como la piedra Cauce que servirá para activar uno de los finales secretos. ¿Creéis en la existencia de extraterrestres?...



▲ Este objeto tan misterioso te dará más de un quebradero de cabeza. Con el podrás llegar a ver las estrellas, quien sabe tal vez te atrapen los extraterrestres.



▲ No hay nada más divertido que ver como taladras a tus enemigos. Ahora sabrán lo que es sufrimiento. Eso sí, no te confíes demasiado o acabarás siendo el desayuno de algún demonio goloso.



▲ La sierra eléctrica es el arma perfecta para este tipo de juego. Ahora si que estamos en una peli de terror.



TRUCOS

UNA DE GAMBAS

Por problemas técnicos en el libro número 3 de trucos se colocaron unos números donde debían ir unas flechas. Estos es lo que debeis entender:

4 .... ↑
2 .... →
3 .... ↓
1 .... ←

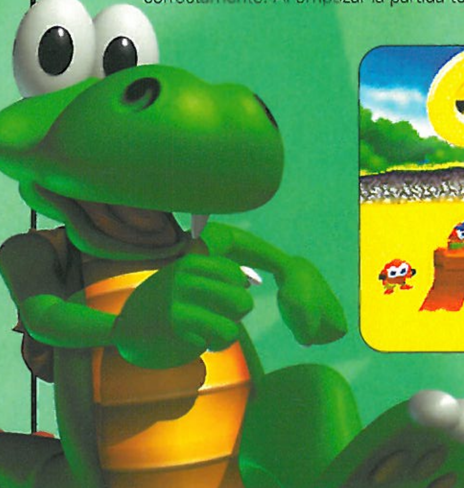
NOS DAMOS UN COSCORRON

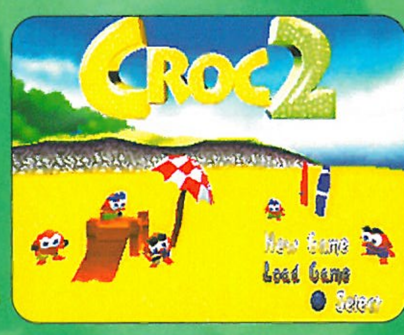
Croc 2

Nuestro pequeño cocodrilo ha vuelto con más energía que nunca. Aquellos que decidan terminarse el juego con todos los honores tendrán que comprar prácticamente todos los objetos de la tienda de Peter, pero como sabemos que es algo difícil conseguir suficientes cristales, os vamos a pasar un truco realmente útil. Cuando estés en la pantalla de título pulsa cuadrado, cuadrado, circulo, abajo, izquierda, derecha, izquierda, derecha y escucharás el sonido de un pequeño tintineo. Accede a una partida, mantén apretado R2 y pulsa triángulo para añadir cientos de cristales a tu inventario. Suelta triángulo cuando tengas suficientes cristales y prepárate para irte de compras.

NUEVE CORAZONES

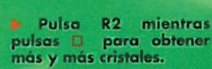
Es fácil conseguir nueve cristales con todo el dinero del mundo, pero si lo que buscas es "una pequeña ayuda" será mejor que vayas a la pantalla de título y pulses R1 mientras aprietas izquierda, izquierda, abajo, circulo, cuadrado, cuadrado. Escucharás el sonido de unas campanas si lo haces correctamente. Al empezar la partida tendrás nueve corazones desde el principio.





Esta es la pantalla en la que tendrás que introducir los códigos.





Pulsa R2 mientras pulsas □ para obtener más y más cristales.



Ahora que estás forrado puedes ir a la tienda y adquirir todos los objetos que quieras.

Warzone 2100

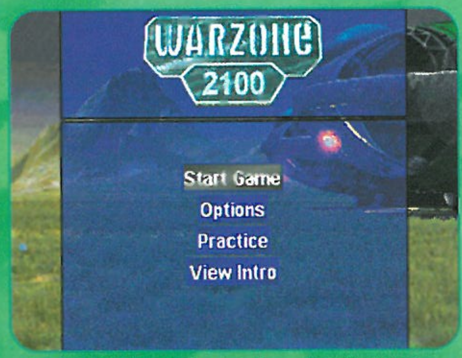
Este juego de estrategia tiene niveles que pueden llegar a resultar algo complejos, o por lo menos eso pensabas hasta hoy. Con los trucos que te vamos a dar no tendrás ningún problema para terminar todas y cada una de las misiones. Pon un mando en el puerto dos. Ahora justo mientras enciendes la PlayStation y el juego empieza a cargar aprieta START en el mando dos. Suéltalo cuando el juego se haya cargado y aprieta L1, R1, R2, L1, SELECT, START con el mando dos en el Menú Principal. Ahora al empezar la partida podrás seleccionar las Campañas II y III. También puedes pulsar L1, R1, R2, L1, SELECT, START en la pantalla de pausa.

Después de terminar un nivel podrás volver a introducir este código y aparecerá un mensaje que te confirmará si el truco está activado o desactivado.

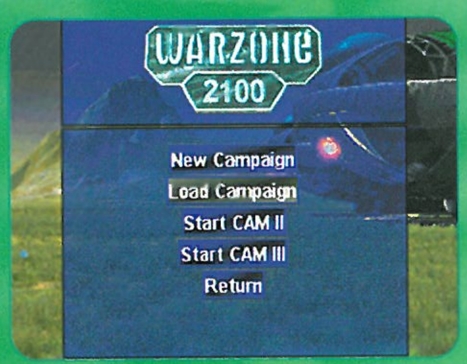
Botón	Truco
△	Modo dios y revela los objetos ocultos
○	Energía ilimitada
X	Todos los objetos
↑	Unidad con Super Fuerza
→	Unidad muy débil
↓	Investigación completada
R1	Estructuras adicionales
R2	Unidades adicionales
SELECT	Se salta un nivel



Cuando accedas al modo de trucos tendrás que mantener pulsado START en el mando dos hasta que aparezca esta pantalla.



Introduce el código con el mando dos en el menú principal.



Selecciona New Game y tendrás libre acceso a las campañas II y III. ¡Que te diviertas!



Después de abrir los trucos tendrás que pulsar, con el mando dos, uno de los botones que te mostramos en esta página. Por ejemplo, con triangulo activarás el modo dios con el que serás invencible y verás todos los objetos del mapa en el radar.

Bugs Bunny: Perdido en el tiempo

En el número 7 de PSM os adelantamos algunos trucos de esta aventura que parece tan infantil pero que en el fondo es algo complicadilla. En esta ocasión os damos todos los que hemos conseguido.

Entra a una partida y mientras mantienes pulsados X □, R2, L1, ○ X seguido de una de estas combinaciones:

TRUCO	EFECTO
□□□	Abre todos los niveles
□□△	Todas las zanahorias normales
□△□	Todas las habilidades
□△△	Energía al máximo
△□□	Conseguir una llave
△□△	Ver el final del juego cuando lo completes
△△□	Ver el final del juego sin completarlo
△△△	Muerte



Recuerda que ahora podrás llevar el máximo número de zanahorias o recargar tu vida al máximo.



Podrás ver el final del juego en cualquier momento. Hazlo solo en caso de emergencia.



Bichos

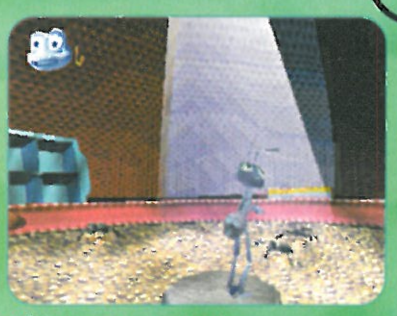
La primera vez que nos dijeron que existía un nivel oculto no lo creímos. La forma de llegar a este nivel era demasiado "increíble" como para creérselo, pero lo que es cierto es que funciona. El nivel adicional consiste en el escenario del circo en el que tendremos que luchar contra un montón de arañas. Vale la pena echarle un vistazo.

Empieza en el nivel de entrenamiento y sigue todos los pasos que te pidan. Elimina a todas las arañas que aparezcan con el doble salto, sin usar ni una sola baya. Ahora al aplastar a todos los bichos serás transportado directamente al nivel adicional.

En este nivel aparecerán cientos de arañas. Puedes eliminarlas, pero para ver los tres videos ocultos tendrás que salir del círculo principal y saltar al asa del paraguas y encontrar un punto con una exclamación. Recoléctalos todos y podrás ver los videos ocultos.



▲ En el nivel de entrenamiento tendrás que aplastar a todas las arañas sin usar ninguna baya.



▲ El nivel extra es este curioso circo.



▲ Sube a las asas de los paraguas (con L2 o R2 caminarás lento) y recoge las exclamaciones que hay al final de cada una.



▲ Los videos ocultos consisten en varias escenas de la película que se desarrollaban en el circo. Si guardas la partida podrás verlas siempre que quieras.

Wipeout 3

Somos unos hachas amigos, nos hemos introducido en el programa Wipeout 3 y hemos conseguido sacar los nombres de todos los trucos del juego. El único problema es que no hemos podido confirmar sus efectos y algunos no "parece" que funcionen, a pesar de afectar al juego. De todas formas aquí los teneis, no nos guardamos nada. Disfrutad probándolos y a ver qué sale.

Accede al menú de opciones, opciones de juego, selecciona Nombre del Jugador e introduce uno de estos nombres. Si lo introduces correctamente verás un Flash al confirmar el nombre.

Nombres

BEBEDEE
NOWHEELS
MOONFACE
GEORDIE
THEHAIR
JAZZNAZ
CANER W
WIZZPIG
AVINIT
LINK
DEPUTY
BUNTY

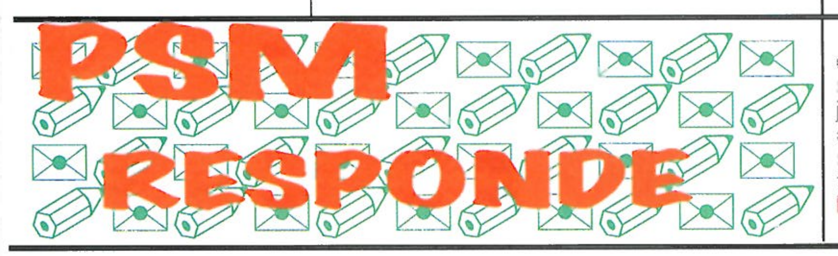




▲ Esta es la opción a la que deberás entrar para activar los diferentes trucos del juego.

Con estas palabras recibirás efectos tan interesantes como acceso a todos los circuitos, los bonus, carreras phantom, todos los torneos o pruebas, invulnerabilidad, hipervelocidad, acceder a todos equipos o aumentar la fuerza de los potenciadores azules poniéndolos de color blanco.

El otro truco que algunos querréis probar es el modo LINK, el cual supuestamente se había quitado en esta versión de Wipeout. Para activarlo poner LINK en la pantalla de introducción de nombre.



Esta sección se ha creado exclusivamente para ti; queremos que sea la más interactiva de toda la revista. En ella puedes expresar tus opiniones, exponer cualquier duda que tengas sobre ese juego en el que te has quedado atascado, pedir consejo a la hora de comprarte un juego, enviarnos tus dibujos, tus sugerencias sobre lo que más te gusta y lo que no de la revista. Dirige tus cartas a la siguiente dirección:

PSM C/ José María Galván nº 3, 28019. Madrid.

Tío Alberto y Tío Sebas.

CRASH "MACARENA"

Irati Uribarri
Basauri (Vizcaya)

P.- Hola, lo primero, felicitaros por la revista y decir que soy un gran fan de la gris. Bueno, tengo algunas preguntas que haceros. ¿Cuánto tiempo después de que salga la PS2 van a seguir haciendo juegos para la actual?

R.- Pues esa es la pregunta del millón. Lo único que te puedo decir es que en la presentación oficial de la PS2 en España que se celebró en Madrid el pasado mes de Septiembre, James Armstrong de Sony aseguró la continuidad de la actual consola por el momento, aunque por supuesto no esperes que sea eterna tío, el mundo evoluciona...

P.- ¿Podríais dar algún truco de Crash Bandicoot 3?

R.- Pues la verdad es que lo que se dice trucos para este juego no hay, que nosotros sepamos, aunque hay una escena muy divertida que se encuentra oculta en la pantalla donde Coco va en la moto acuática: Casi al final de esta pantalla, en una isla situada a la derecha se encuentra el reverso tenebroso de Crash. Fíjate bien y verás que está bailando el popular y "pestoso" baile de "La Macarena" Aaay!

P.- ¿Qué animal es?

R.- Pues creemos que es lo más parecido una especie de a una especie de lobo marsupial que vive en Tasmania, aunque son solo suposiciones; no te vayas a pensar que somos Félix Rodríguez de la Fuente.

P.- De todos los juegos de puzzle ¿Cuál es el más recomendable?

R.- Te recomendamos que pruebes el Pop'n Pop por lo divertido que es y por su variedad de modos de juego. Además en este mismo número tienes su análisis.

P.- ¿Dónde puedo conseguir una guía para Resident Evil 2?



R.- Nuestro consejo es que intentes hacerlo sin guía, es mucho más interesante y no te perderás sus fantásticos sustos. Si aún así sigues empeñado o no te sientes capaz de hacértelo por la vía guay, aquí tienes la dirección de los chicos de Virgin, que son los que distribuyen el juego:



Virgin Interactive
C/ Hermosilla, 46 2º D
28001 Madrid

SOBRE GUSTOS...

Antonio Salmerón
Valdemoro (Madrid)

P.- Me llamo Antonio, un joven de 18 años que os sigue desde el número 1 y al final me he decidido a volver a escribiros. Lo primero una opinión, y es que sobre gustos no hay nada escrito. Y lo digo refiriéndome a los que no les gusta Silent Hill diciendo que RE es mejor o que Syphon Filter le da mil vueltas a Metal Gear. Lo primero es analizarlo; los gráficos son bastante parecidos, me refiero a que no hay diferencias abismales, algunas hay, pero no son muy grandes. La historia es lo que tira mucho, Silent Hill es terror psicológico (el demonio ha metido mano en un pueblecito) mientras que en Resident Evil hay más acción con tintes de terror. Aceptémoslo ¿Quién teme a un zombie cuando se tiene un bazooka entre las manos? (he conseguido los trucos del bazooka, la gatling y la UZI y me lo paso de p...madre limpiando Racoon City de criaturas putrefactas; vamos que me río por un tubo cuando los pobrecitos intentan morderme la punta de la ...gatling y los convierto en pasto de los gusanos). El origen de los hechos de RE es mas, llamémoslo, humano con una empresa de armas biológicas de por medio.

En Syphon Filter hay mucha más acción que en Metal Gear, pero hay que aceptar que tanto la historia como las personalidades de Solid Snake y compañía son de película. Todos los juegos tienen sus pros y sus contras, a mí personalmente me gusta RE2 y Metal Gear.

Lo mismo pasa con la N64; me encantaría tener en la Play Goldeneye o Rogue Squadron, aunque los de la N64 no pueden disfrutar de juegos como Metal Gear, FFVII y VIII, Tekken 3, Tomb Raider II y III, Silent Hill, Ace Combat 3, Crash 1,2 y 3... y no sigo por no deprimir a algún lector de esta revista (si es que lo hay) poseedor de la N64.

Por cierto, me he pasado FFVII. ¿Quién dijo que Sephirot era difícil de matar? Me parecieron más poderosas las Armas Esmeralda y Rubí, porque el tío Sephi (como familiarmente le llamo) no me lanzó ni un solo ataque aún cuando le patee el culo. Chicos, no hagáis caso a lo dicho, Sephirot no es invencible ni mucho menos, aunque tampoco hay que confiarse.

R.- Jo, que charla tío. Estamos de acuerdo con todo lo que dices referente a los gustos, aunque no hay que olvidar que estás hablando de juegos que han alcanzado la categoría de "Grandes de la Playstation" y no creo que se puedan hacer comparaciones entre ellos; cada uno tiene su gancho propio. Por cierto, de acuerdo en que las Armas de FFVII son muy difíciles de matar, pero lo de que Sephirot no te atacó no te lo crees tú ni harto de cubatas. No te tires el pisto.

P.- Unas preguntitas. Supongo que Dino Crisis saldrá traducido al castellano.

R.- Supones bien. Totalmente traducido, por lo menos los textos, que nosotros sepamos. Estarían zumbados si no lo hicieran.

P.- ¿Cuándo va a salir Ace Combat 3?

R.- Según la gente de Sony, a principios de año.

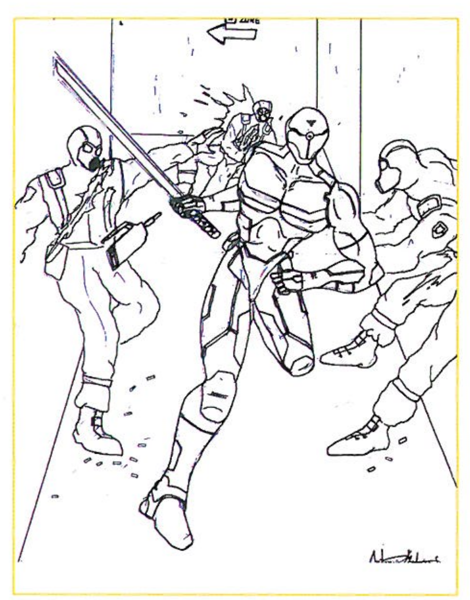
P.- ¿Saldrá Rainbow Six para PSX?

R.- Por supuesto, en este mismo número tienes una fantástica Preview. El juego es mucho mejor de lo que os podéis imaginar, ya verás cuando lo analicemos a fondo.

P.- ¿Cuándo va a salir Alien Resurrection?

R.- La misma pregunta le hicimos a la gente de Electronic Arts el otro día y nos dijeron que durante el primer trimestre del 2000. Tranquilo que saldrá.

P.- Please, no subáis el precio por nada que tengo la economía algo pillada.



R.- Tranqui, que cuando la subimos es muy poquito y siempre os damos algo a cambio.

P.- Un aplauso a vuestras portadas, auténticas obras de arte. Por cierto ¿quién es el autor de los dibujos de Aeris y cloud del número 8?

R.- Es un dibujante habitual de PSM que se llama Ryan Kinnaird y que es especialista en interpretar, con un gran sentido del humor en sus dibujos, a los personajes de los videojuegos; nos encanta. Por cierto, te publicamos el dibujo del Ninja pero te rogamos a ti, y a todos los que nos envían los dibujos, que los coloreéis porque salen mejor en la revista; sin color no dicen nada y nos vamos a pensar mucho el publicarlos.

LA NOCHE MAS LOCA Y TOP GAMES

Pedro Huertas
Felanitx (Mallorca)

Queridos amigos de PSM:

P.- Soy un chico de 18 años y os escribo esta carta porque tengo unas dudas que me gustaría que me respondieseis. Una sugerencia: no aumentéis el precio de la revista para poner una triste demo.

R.- No te preocupes que para eso ya hay otras revistas.

P.- Me he dado cuenta de que en ciertos números de vuestra revista dice que hacéis un programa de radio llamado La Noche Más Loca. ¿En que frecuencia se emite? ¿A que hora? ¿De que va?

R.- Cierto, se llama La Noche Más Loca y se emite de lunes a sábado a partir de las 10 de la noche. Los lunes, miércoles y viernes cuenta con una sección dedicada a los videojuegos a partir de las 11 que se llama Top Games. Se emite en Top Radio España a nivel nacional, desde Madrid donde su dial es el 97.2 y en Mallorca es el 106.1.

P.- Por último daros las gracias y deciros que tenéis la venta asegurada conmigo y pediros que pongáis mi dirección por si alguna persona, sea cual sea su raza, edad o sexo me escriba una carta. Solo pido una condición y es que le guste tanto como a mí la Playstation.

R.- Gracias a ti por tu carta y ahí va tu dirección por si alguien quiere escribirte:

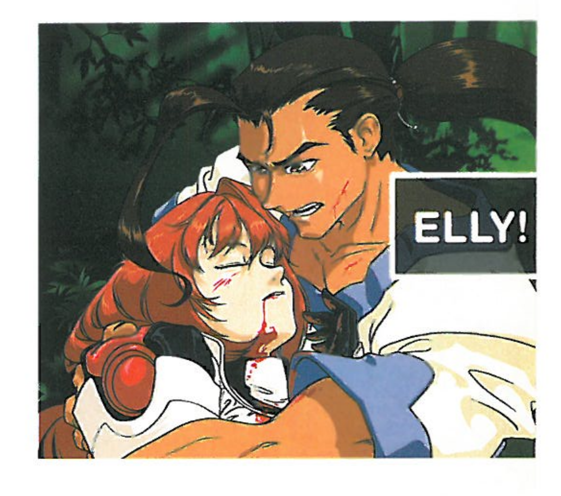
Pedro Huertas Prohens
Virgen de San Salvador, 120
07200 Felanitx (Mallorca)

QUE PA, QUE PA, QUE PAASA

Miguel F. Peña
Alhaurín de la Torre (Málaga)

P.- Soy un tío de Alhaurín y os quiero agradecer los adhesivos del nº 5, por lo menos así la consola se ve mas alegre, y os animo a que hagáis unos de Final Fantasy VII ú VIII.

R.- ¡Y luego queréis que no subamos la revista de precio! Tío, hacer los adhesivos vale una pasta gansa; aún así te prometo que nos lo pensaremos.



P.- Me parecen muy buenas todas las secciones pero en especial la de estrategia. Gracias por la guía de Syphon Filter, un juegazo por cierto.

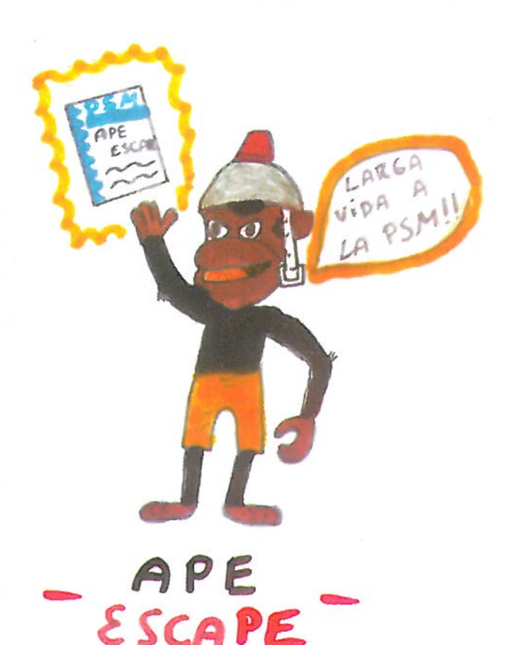
R.- De nada. Pasamos tus felicitaciones al tío Sebas que es un auténtico monstruo haciendo guías. Por cierto espero que alucines con los cuadernos de tácticas de FFVII que salen este mes y el que viene, ya que contienen toda la sabiduría y experiencia en este juego de esta joya de la estrategia que tenemos en la redacción. (Lo que tiene uno que decir para que el Sebas se invite a una Coca Cola, dios mío)

P.- ¿Hay algún ratón para PSX que no sea el de Sony?

R.- No, que yo sepa. De todas maneras no es un periférico que tenga mucha demanda, ya que hay muy pocos juegos que lo utilicen. Piensa que para vender cuatro, mal contados, un fabricante de periféricos que no sea Sony se lo tendría que pensar mucho, ya que seguramente no le saldría rentable.

P.- ¿Es imprescindible el Pocketstation para FFVIII? Es que he oído que no va a salir este periférico.

R.- No, el Pocketstation no es imprescindible ni para ese ni para ningún otro juego. Es al revés, son los juegos los que cuentan o no con la opción de usarlo. Sobre si va a salir o no, Sony sigue mareando la perdiz y lo más probable es que salga cuando la Play 2, aunque no hay nada seguro al respecto. Seguiremos esperando.



LA CARTA DEL MES

Antonio Gayo
Madrid

P.- Hola amigos de PSM: Me he llevado una desagradable sorpresa mientras visitaba en Internet el sitio de Eidos Interactive buscando cosas sobre Raziel. En una foto de una antigua PSM americana, he visto que tienen la misma portada que la que usasteis vosotros en el nº 3 de vuestra revista, lo que me lleva a pensar que no hicieron ese dibujo para vosotros como escribisteis en la revista (textualmente: "Este mes pedimos a nuestro colega Joe Madureira que se diera una vuelta y nos hiciera una portada como sólo él sabe"). Me gustaría aclarar este malentendido, ya que si realmente no hicieron el dibujo para vosotros sino que fue para la revista americana, vuestras portadas no son tan exclusivas como vosotros alardeáis y eso supondría que engañáis a los lectores, como yo, que depositan su confianza en leeros cada mes desde que apareció el nº1. Pienso que lo peor que puede hacer una revista es engañar a sus lectores, es como tirar piedras contra su propio tejado y, desgraciadamente, si no me solucionáis esta duda a partir del próximo número tendréis un fiel lector menos.

R.- Vamos a ver, querido Antonio, si te "desfacemos" este entuerto a ti y a cualquier otro lector al que le pueda surgir la misma duda. PSM es una revista internacional que se publica no solo en EEUU y en España, sino en muchos otros países del mundo como Italia, Alemania, Argentina, México, Chile y un montón más. A excepción de la publicación española y sudamericana cuya redacción depende de nosotros, las de la Comunidad Europea y la de EEUU tienen su propio equipo de dirección y redacción, completamente independiente y diferente del nuestro. Lo que sí compartimos todas es el estilo de maquetación y las portadas. Por eso es muy posible que vuelvas a ver la portada de Raziel o cualquier otra un mes de estos; por ejemplo en la PSM italiana. Las portadas se encargan a los dibujantes y luego cada PSM de cada país decide cuando publicarla ya que, como imagino que sabrás, los lanzamientos de los juegos no coinciden en todos los países.

Por supuesto que seguimos "alardeando" (como tu dices) de la exclusividad de nuestras portadas puesto que ninguna revista que no sea PSM podrá publicarlas jamás. Cuando a Joe "Mad Liquid" Madureira o a cualquier otro dibujante se le encarga una portada para PSM, es original y exclusiva para PSM, por eso en los comentarios de las portadas siempre decimos "otro mes, otra portada 100% PSM" y eso es totalmente cierto, por lo que creemos que no debes sentirte engañado como dices en tu carta. Esperamos haber resuelto tus dudas y seguir teniéndote entre los lectores de una de las revistas independientes sobre Playstation más leída en todo el mundo.

P.- Tengo el F1 98 pero me parece una basura ¿Qué tal el 99?

R.- Pues aunque fuera mediocre seguro que sería mejor que el 98. De momento me voy a reservar la opinión sobre el 99 ya que la copia que nos ha facilitado Sony tiene algún que otro fallo y no está del todo acabada. De momento tiene buena pinta, pero insisto en que preferimos dar nuestra opinión cuando analicemos la definitiva (espero que el mes que viene) y estar seguros de no equivocarnos en nuestro juicio.

P.- Me compré una tarjeta de 2Mb y se me jorobó en el momento en que se me cayó. Lo digo porque no les recomiendo a nadie las tarjetas de más de 1Mb.

R.- El problema de las tarjetas de memoria multi-bloques lo suelen tener las que utilizan sistemas de compresión de datos (y aún así no fallan todas). Lo que a ti te ha pasado con tu tarjeta te puede pasar con cualquiera, "peaso animal"; ¡ haberla pisado para rematarla!. Las tarjetas se pueden romper si se caen al suelo, sean de los Mb que sean y sean de la marca que sean. Bromas aparte, no queremos decir que todas las Memory Cards de muchos bloques fallen, pero sí que las únicas que no nos han fallado jamás son las de Sony originales. Decidid vosotros mismos.

P.- El juego "Esto es Fútbol" ¿Es estilo FIFA o ISS Pro? ¿Se pueden hacer fichajes?

R.- Pues te diré que ahí los de Sony han

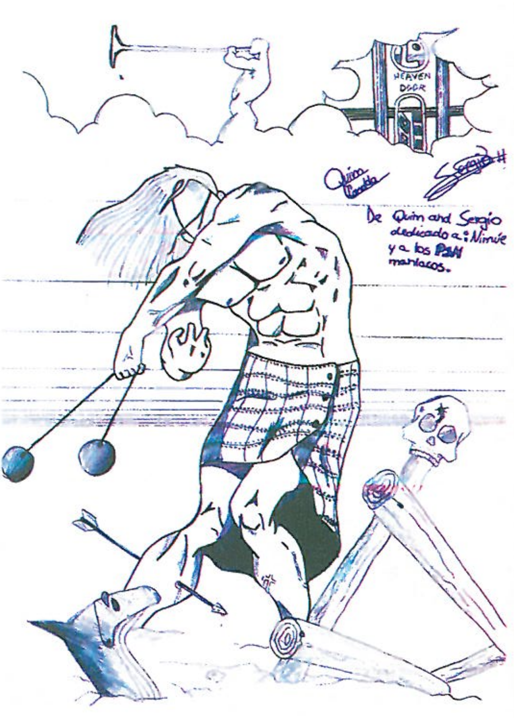
estado muy listos, porque tiene el estilo de FIFA y también algo de la jugabilidad de ISS Pro. Está bastante bien y sí, puedes fichar, crear jugadores y muchas cosas más.

P.- ¿FIFA 2000 tiene liga de 2ª? Leí en vuestra revista que los últimos dos equipos bajan y los 3º y 4º por la cola promocionan. ¿Arreglarán eso? Porque ahora solo bajan los 3 últimos.

R.- La verdad es que todavía no podemos confirmar todo lo que preguntas. Al cierre de este número todavía no hemos recibido ninguna beta del FIFA. Seguramente el próximo mes podremos contestarte a todas esas preguntas y más. Lo que sí podemos adelantar es que el que va a aparecer en la carátula del juego es el jugador del Barcelona y de la selección Pep Guardiola.

P.- ¿Saldrán Unreal y Half-Life para PSX?

R.- Unreal seguramente no, pero Sierra está entre los que van a programar para Play 2, según la lista que tenemos de juegos y desarrolladores que están ya trabajando para la nueva consola, así que es muy posible que hagan una versión de Half-Life.



P.- Publicadme la carta que ya he mandado unas cuantas. También quiero deciros que yo también escucho La Noche Más Loca y un paquete galletas para vosotros.

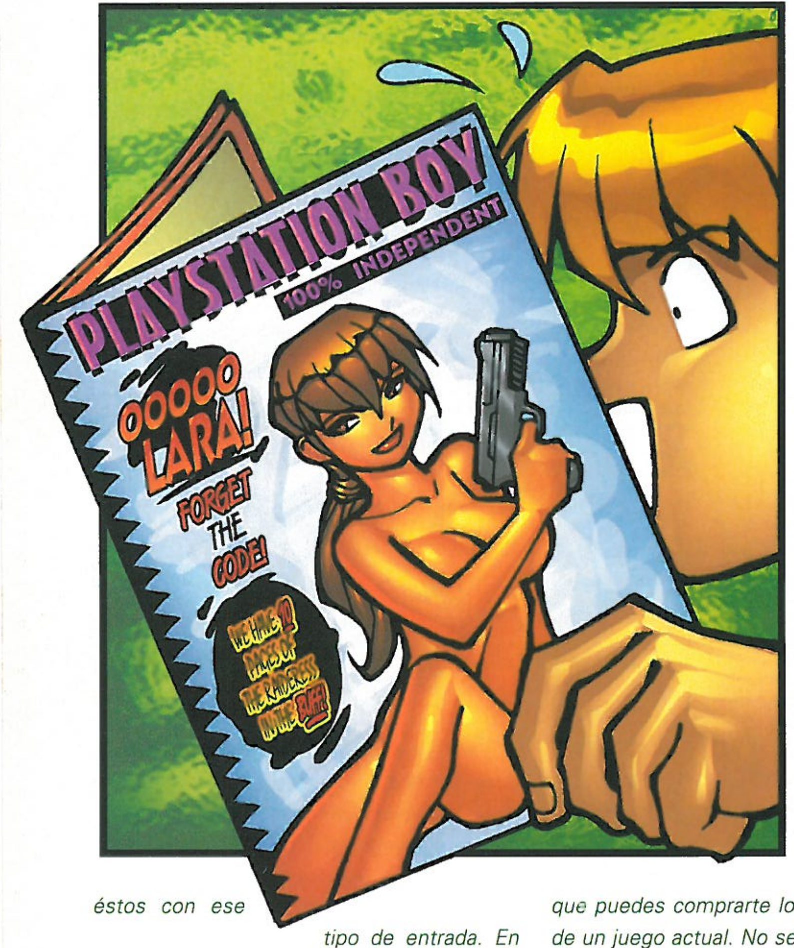
R.- Hala, ya está publicada. Un poquito de carril para ti.

UN CURIOSO

Sergio Medina
Madrid

P.- Tengo una curiosidad. ¿Se podrán poner cartuchos de trucos en la PS2?

R.- Pues sí que eres curioso. No creo que se pueda, por lo menos por el método que se utiliza en la Play actual. Como sabrás a las últimas consolas que están vendiendo ahora se les ha suprimido el puerto Paralell I/O de la parte trasera, que era donde se conectaba el Game Shark o cualquier otro cartucho. Lo que si sabemos es que la PS2 contará con una toma universal como las de los PC's y seguro que alguien sacará algún cartucho de



éstos con ese tipo de entrada. En cualquier caso, son suposiciones.*

P.- ¿Hay algún juego para PSX en el que salga el Peugeot 205?

R.- Que pasa ¿Es el coche que tiene tu viejo y te molaría vacilarle pilotándolo tú en la consola? Ahora en serio, si que lo hay, lo puedes encontrar en V-Rally 2 cuando ganes algunas pruebas y es el 205 turbo 16 de rallys. ¡Y no veas como corre!

UN FAN DE HUA-KIN

Andrés Fonseca
A Coruña

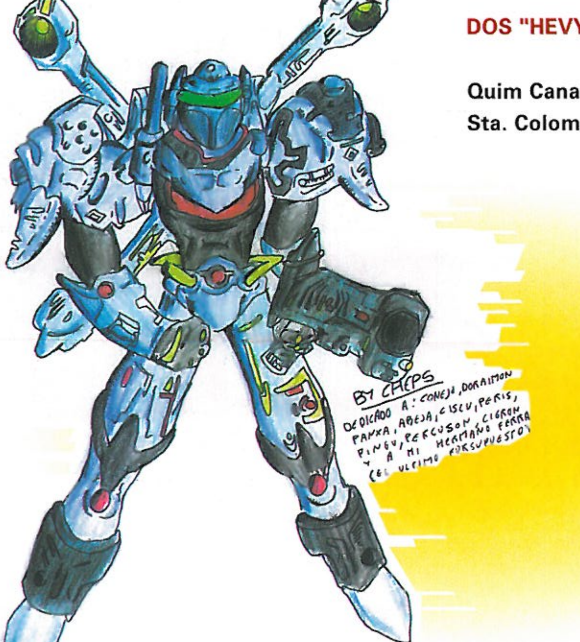
P.- Me encanta vuestra revista, sobre todo los cómics de Hua-Kin.

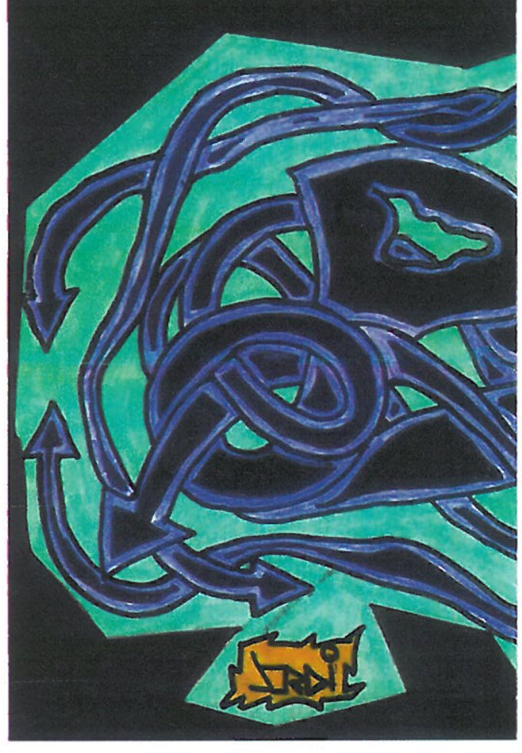
R.- La verdad es que el tío Hua-Kin está "zumbao" y es un cachondo mental. Te recomiendo que no te pierdas sus aventuras en Akihabara (Perdidos en el Paraíso), que estamos publicando ahora, porque tienen un final que es la caña.

P.- Quiero comprarme un juego y estoy dudando entre Gran Turismo y FFVII porque a los dos les habéis dado un 10. ¿Cuál me recomendáis?

R.- Pues nos lo pones un poquito difícil. Al ser dos géneros completamente distintos, depende de si te gusta más el rol o los juegos de coches. En cualquier caso no te perdonarías perderte cualquiera de los dos, ya que son imprescindibles. Además ahora están en Platinum con lo que puedes comprarte los dos por el precio de un juego actual. No seas rata tío.

P.- Clasificar de mejor a peor: RE3, FFVII, Silent Hill, Syphon Filter y Dino Crisis.





R.- RE3 y Dino Crisis no han salido todavía, así que de momento no los clasificamos hasta ver los juegos finales. Clasificar los otros es un poco difícil ya que todos son éxitos en su género y además todos son de géneros distintos. Hombre, si nos obligas te los clasificaremos según nuestros gustos. Esto no quiere decir que uno sea mejor que el otro: FFVII, Syphon Filter y Silent Hill.



DOS "HEVYATAS"

Quim Canalda y Sergio López
Sta. Coloma de Gramanet (Barcelona)



P.- Hola colegas troncos, somos dos "hevyatas" y os escribimos porque tenemos preguntas que haceros.

R.- Chachi dabuten coquin de la pentanjaus que os las vamos a responder, ¿Vale?

P.- En Driver, en la pantalla de selección de juego hay una modalidad de juego llamada "Trampas" y cuando la selecciono pone: "Trampas no activadas". ¿Qué rábanos hay que hacer?

R.- Vamos a ver tronko, en la pantalla esa de moda se activan las trampas cuando te has currao todo el juego o cuando le metes los trucos tan dabuten que os pasamos en la revista del mes pasado, así que ya sabes lo que hay que hacer.

P.- El Rampage 2 es divertido ¿Eh?

R.- Ya te digo, mendigo. Es la caña. Anda que no hemos flipao el Sebas y yo arrasando todas las kelis de la peña y papeándonos a los pringaos que salían corriendo. Si que es chachi, sí.

P.- Me gustaría saber para cuando saldrá el Die Hard Trilogy 2, cuánto costará y si valdrá la pena comprárselo, ya que el primero me gustó mucho.

R.- Chachi que a mí también me gustaría saberlo. No, ja, ja, fuera de coña, están trabajando en él y seguramente saldrá a primeros del año que viene. Ya hemos visto alguna imagen por ahí y mola tres pueblos.

P.- Me gustan los juegos de estrategia y tengo el Constructor, ¿Me recomendáis el Sim City 2000? ¿Saldrá Sim City 3000 para PSX?

R.- El de PC era muy bueno y el de Play también te lo recomendamos. Del 3000 no sabemos nada por el momento. Por cierto, ya que te gustan los de estrategia te diré que dentro de poco saldrá la continuación de Theme Park y va a estar pero que muy bien.

P.- ¿Para cuando el FIFA 2000?

R.- Tronko, pues para Navidades mas o menos, como todos los FIFA. Una cosa: ¡Colorear los dibujos! Este os lo publicamos porque os lo habéis currao, pero los próximos mandadlos en colorines, ¿Vale?



ANTES DEL 2000

Manuel Trillo
Madrid

P.- Hola tíos, soy Manuel ¿Os acordáis de mí?, Me gustaría que me respondierais estas preguntas antes del año 2000.

R.- ¡Hombre Manolo! ¡Qué tal te va la vida! Claro que nos acordamos de ti y como ves te respondemos antes del 2000. ¡Hay que ver que exagerado eres tío!





P.- ¿Para cuando GT2 y FFVIII?

R.- GT2 para Navidades, mas o menos y FFVII estará ya en la calle cuando leas estas líneas.

P.- ¿Podríais hacer una guía de FFVII?

R.- NO. Hemos hecho algo mejor que una guía. Este juego es mejor no destriparlo y que cada uno siga el camino que más le guste. Con los cuadernos de tácticas, sabréis donde está todo, para que sirve cada cosa y podréis sacarle más partido al juego que con una guía. ¡Hay que ver como os cuidamos!

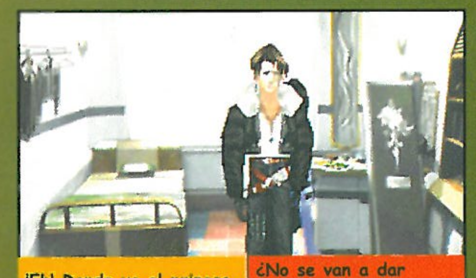
P.- ¿Por qué no habéis terminado la guía de Ape Escape?

R.- Manolo, tú lo flipas. ¿Te has leído lo que pone al final? La guía está terminada lo que pasa es que al final dice: "Esto no es todo, Scepter no puede escapar, prepárate porque la siguiente fase es la isla de Scepter. Cuando lo elimines verás el final, pero eso no es todo porque para ver el verdadero final necesitarás

smart bomb "Todos tenemos nuestro lado tierno







atrapar a los 204 monos, solo así accederás al nivel secreto final. ¡Buena suerte compañero!"

Esto quiere decir que no hemos querido destripar el final. Si encima de que el juego es fácil os chafamos la lucha final con Scepter, apaga y vámonos. Anda, andaa, no seas vago.

P.- ¿Hay algún truco para conseguir el coche Pac-Man en el R4 sin conseguir todos los coches?

R.- No, hay que currárselo. Así que...

P.- Podríais regalar vídeos con la PSM.

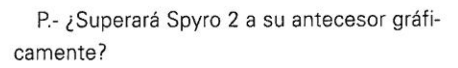
R.- Si, y subirla de precio a 900 o 1000 pelas. Esta es una revista de videojuegos buena, bonita y barata. ¿Para que la vamos a estropear?

P.- ¿Quién será el jugador que salga en la carátula del FIFA 2000?

R.- Como ya he dicho más arriba, Pep Guardiola.







P.- ¿Superará Spyro 2 a su antecesor gráficamente?

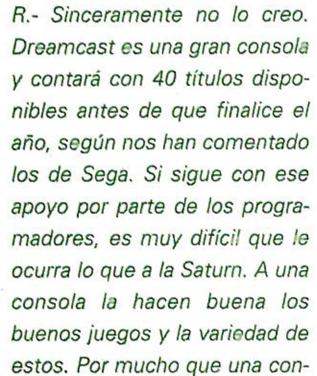
R.- Gráficamente es igual mas o menos. En lo que sí ha mejorado es en jugabilidad, ya que ahora cuenta con subjuegos o submisiones y jefes finales.

P.- ¿Qué tal Crash Racing Team, ¿Es mejor que Speed Freaks?

R.- Sí, bastante mejor.

P.- ¿Qué pensáis de Dreamcast? ¿Creéis que fracasará?





R.- Sinceramente no lo creo. Dreamcast es una gran consola y contará con 40 títulos disponibles antes de que finalice el año, según nos han comentado los de Sega. Si sigue con ese apoyo por parte de los programadores, es muy difícil que le ocurra lo que a la Saturn. A una consola la hacen buena los buenos juegos y la variedad de estos. Por mucho que una consola sea muy buena (como lo es la Dreamcast o la N64) si los programadores hacen juegos malos o mediocres, se irá al carajo.



P.- ¿Point Blank 1 ó 2?

R.- Los dos están muy bien. Hombre si tienes que comprarte uno de los dos, píllate el segundo que tiene más cosas nuevas y el modo aventura es mejor que el del primero.

P.- En tarjetas de memoria, aparte de la de Sony ¿Qué otras me recomendáis?

R.- Que te leas la contestación que le hemos dado a la carta de Miguel Peña.

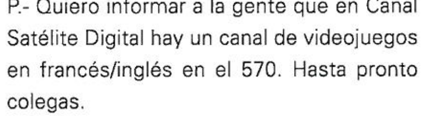




P.- Y en volantes ¿Cuál es el mejor? (tengo GT y R4)

R.- Con Gran Turismo, el mejor mando es el Dual Shock, ya que hemos probado todo tipo de volantes con él y ninguno acaba de funcionar bien del todo. Con R4 y el resto de los juegos de coches el que mejores resultados nos ha dado es el fantástico Racing System de Act Labs. El mayor inconveniente es su precio que se va a las 19.900 pelas. El Mad Catz también es muy bueno y fiable y es más barato. De todos modos dentro de muy poco Guillemot va a sacar un volante con licencia oficial Ferrari y con una pinta estupenda. Lo analizaremos dentro de poco en nuestra sección de periféricos.





P.- Quiero informar a la gente que en Canal Satélite Digital hay un canal de videojuegos en francés/inglés en el 570. Hasta pronto colegas.

R.- Pues nada, quedamos todos informados (Los que tengan Canal Satélite, por lo menos)

GRANDES PORTADAS PSM

Oriol Collado
Badalona (Barcelona)

P.- Me llamo Uri y tengo 14 años. Antes de todo, quiero dejar claro que me estoy currando mucho esta carta ya que la tengo que escribir mientras estoy ocupado a causa de los deberes. También quiero felicitar a Travis Charest, Joe Madureira, Jason Pearson, Howard Porter y Adam Warren por sus excelentes creaciones para las portadas de las revistas. Y para que no os pongáis celosos también os felicito a vosotros por vuestra gran revista.

R.- Hombre, menos mal que nos has felicitado al final ya pensábamos que sólo te gustaban las portadas. Fuera de broma, estamos que se nos cae la baba con las portadas que nos envían nuestros dibujantes desde Yankilandia y nos alegramos de que os gusten tanto.

P.- En el F1 97 ¿Puedo usar el volante y los pedales? ¿Cuánto cuestan?

R.- Por supuesto que puedes usar volantes y pedales, además verás como así mola más jugar. Respecto a los que recomendamos y sus precios te remitimos a la carta anterior de nuestro amigo Manuel y a la sección de periféricos de la revista.

P.- ¿Sacaréis más pegatinas para la Play?

R.- Te gustaron ¿Eh pillín? Estamos en ello.

P.- ¿Es posible que se pueda hacer un juego para PSX con los gráficos de FIFA y la memoria de PC Fútbol? Sería genial, increíble, maravilloso, único, insuperable.

R.- Hombre, a tanto no creo que llegue, pero de todas formas échale un vistazo a Esto es Fútbol y aguarda al análisis que haremos próximamente.



P.- Ordéname estos juegos de mejor a "no tan mejor".

R.- Ordenados por nuestros gustos (aunque no tienen nada que ver unos juegos con otros): Soul Blade, FIFA 99, Tekken 3, Colin Mc Rae, F1 97 y Moto Racer.

P.- Gracias por publicarme y que la fuerza os acompañe.

P.D.: Si no queréis que la fuerza os acompañe, no os acompaña y punto ¿eh?, no hay problema.

R.- Nada, nada, que nos acompañe y ya está. Faltaría mas...

HOLA "PLAYVICIAOS"

José Daniel Trinidad
Boadilla del Monte (Madrid)

P.- Hola Playviciaos, soy José de nuevo. Estaréis diciendo ¡Qué pesao! Bueno iré al grano con mis preguntas. ¿Para cuando Dino Crisis?

R.- Hola José, de nuevo. Nosotros no decimos nada, tú eres el que te has llamado pesao, que conste ¿eh?. Dino Crisis estará seguramente ya en la calle cuando leas esto, así que a por él.

P.- Clasificar estos juegos de mayor a menor dificultad.

R.- Vamos allá: Resident Evil, Syphon Filter, Resident 2, Metal Gear Solid y Crash 1,2 y 3 por ese orden.

P.- En Tomb Raider 2, ¿Cómo me paso el principio de 40 Fathoms? Es que siempre que empiezo me come el tiburón o pierdo aire por matarlo. ¿Qué hago?

R.- Vamos a ver: Pasa totalmente del tiburón y nada hacia delante desviándote a la izquierda hasta que llegues a un barco hundido que está dado la vuelta. Busca en la parte superior izquierda del casco del barco y encontrarás un agujero en la quilla. Métete por él y entrarás en una serie de cámaras inundadas. Todas tienen una salida de forma triangular que tendrás que buscar. Métete por ellas y acabarás en una estancia que no está del todo inundada. Sal del agua y después de tomar aire ve por el tiburón si quieres o pasa de él; tú mismo. Ah, no creo que haga falta decir que todo esto lo tienes que hacer a toda leche o te quedarás sin aire. Practica que no es muy difícil.

P.- Un saludo para el equipo.

R.- Equipo saludado, gracias y hasta otra.

DOBERMANN

Elías Khoury
Madrid

P.- Hola pajilleros reprimidos...digo...compañeros estreñidos ...digo...amiguetes preferidos...(esto del calimocho se va a tener que acabar) Bueno, después de este pequeño lapsus mental, prosigamos. Soy un gran oyente de La Noche Más Loca y gran lector de PSM. He llamado algunas veces a la emisora y ahora os escribo esta carta para solucionar algunas "dudillas".

R.- Querido Elías: Desde la redacción (y con gran preocupación por nuestra parte) te aconsejamos, no solo que dejes el calimocho, sino que elimines rápidamente de tu dieta los chutes de foie-gras y gazpacho ya que están perjudicando seriamente tu salud mental. ¡Cómo se te va la pinza, tío!

P.- ¿Es realmente útil el Xplorer para sacar trucos, teniendo en cuenta que tengo un PC, o es mejor









esperar a ver los trucos publicados?

R.- Hombre, evidentemente con el Xplorer tendrás los trucos antes que salgan publicados, pero también tienes que buscártelos, bien en la red, bien por otros medios ya que el cartucho trae unos cuantos, pero no todos los que hay.

P.- ¿Vale la pena gastarse los tolfos en el Dark Omen y un ratón, sabiendo que me gusta la estrategia? ¿No es muy aburrido?

R.- Personalmente me parece un poco aburridillo, están mejor los de la saga Command & Conquer; por lo menos son más entretenidos.

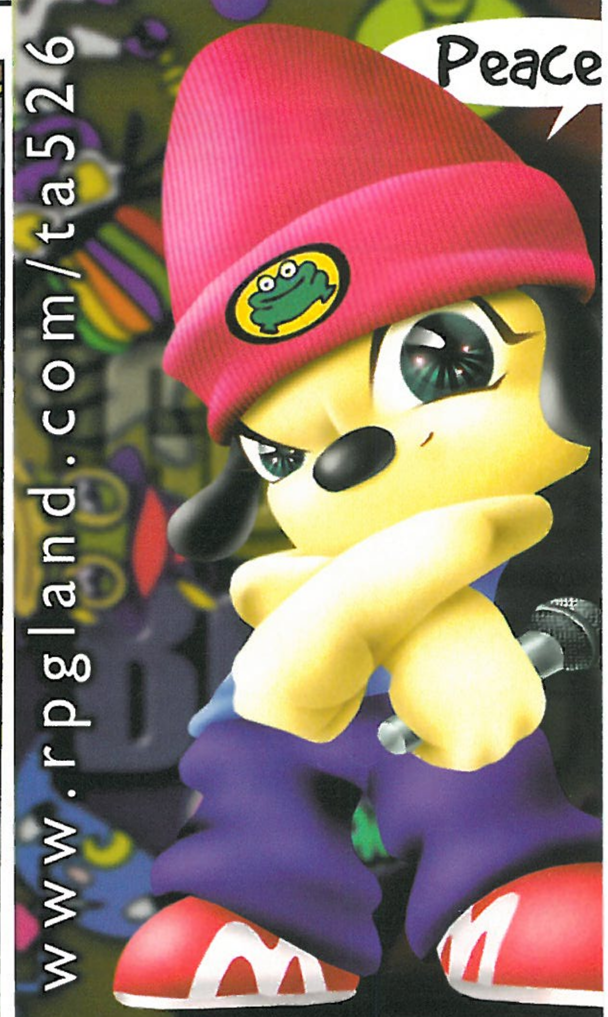




P.- A otro tema. A mí, personalmente me parece que sobra la sección ¡¡Banzai!! de la revista. ¿Por qué he llegado a esta conclusión? Vamos a ver: A la gente que vive en España y a la de Europa ¿Qué le importa que acabe de salir el Kanazawa´s Shogui o el Purumi, Purumi si nunca los podrán tocar? Estas dos páginas se podían utilizar para la sección PSM responde o para hacer un análisis más. Vuelvo a decir que es una opinión personal y aunque siga el Banzai, la revista PSM seguirá siendo la mejor.

R.- Bueno, que a ti no te guste no quiere decir que no le guste a nadie. Hay que complacer a todos y te puedo asegurar que recibimos muchas cartas en las que se nombra esta sección como una de las mejores. Ten en cuenta que hay mucha gente que tiene Playstations de importación en las que pueden jugar con juegos japoneses y con esta sección cubrimos también sus necesidades de estar informados. Además te diré que el mercado japonés es el más importante del mundo en cuanto a videojuegos se refiere y con esta sección y nuestros corres-





ponsales en Japón podemos estar informados de juegos que salen mucho antes allí que aquí, aunque luego no lleguen todos. Dependemos mucho del mercado japonés de juegos por lo que no nos viene nada mal estar informados de todo lo que por allí se cuece. Imagínate, por ejemplo, que eres un gran aficionado al fútbol como lo eres a los videojuegos y que los informativos de deportes no hablaran de las ligas de fútbol extranjeras. Según tu teoría ¿Para qué te interesa saber como va el Milan o el Manchester o el Bayern, si nunca vas a ir a verles jugar a su país? Pues luego cuando vinieran aquí a jugar contra los equipos españoles no sabrías de que van ni conocerías ningún jugador ni nada; con los juegos te pasaría lo mismo. Bueno no es exactamente lo mismo pero creo que este ejemplo te demuestra que tu teoría es equivocada. Espero haberte aclarado tus dudas sobre la utilidad de la sección.

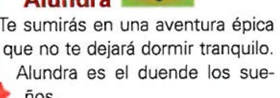
P.- Os mando un truco para Ridge Racer Type 4: En el 7º circuito "Heaven and Hell", cuando la voz en off empieza la cuenta atrás, pulsas: Izquierda y 3 veces derecha, te sale un águila al que tienes que alcanzar. No vale para nada pero al menos es divertido. Bueno, espero que os mole el dibujo del Dobermann ya que expresa vuestra garra y fiereza en este sector. Hasta otra.

R.- Gracias por el truco y por tu comparación con el Dobermann. Por lo menos no nos has comparado con una cucaracha, no lo hubiéramos soportado.





¿Te acaban de regalar una PlayStation y no sabes que juego elegir?. Entonces estás de enhorabuena, hemos confeccionado para ti esta lista clasificada por géneros para que no te despistes cuando vayas a la tienda y te sientas agobiado ante la maraña de títulos que pueblan las estanterías. Algunos llevan entre paréntesis el nombre "Platinum", esto quiere decir que son reediciones del juego a unos precios que rondan entre las 3000 y las 4000 Pts. Son una buena oportunidad de hacerte con exitazos a mitad de precio. En la lista no están todos los que son pero si son todos los que están, por lo menos son los que en nuestra modesta opinión merecen la pena.



Alundra 7

Te sumirás en una aventura épica que no te dejará dormir tranquilo. Alundra es el duende los sueños.

Fácil de controlar, muy en la línea Zelda. Gráficos muy al estilo de las 16bits, pero con toda la calidad de nuestra PlayStation. Larguísimo, más de 7000 pantallas. Muy recomendable para iniciarte en el Rol.

Azure Dreams 7

Uno de los más innovadores. Hay que llegar a alto de una torre con la complicación añadida que cada vez que sales o entras dicha torre será diferente. Un juego para los que ya conocen bien este género y disponen de altas dosis de paciencia.

Akuji 7,3

La oscuridad se cierne en el mundo de Akuji. Serás un humano al que un hechicero voodoo ha robado su corazón (literalmente), y por si fuese poco ha secuestrado a su amada Kensho. Si te gustó Tomb Raider, Akuji te apasionará, por sus originales puzzles y extraños enemigos. Bastante recomendable, sobre todo por su calidad gráfica.

Breath of Fire III 6

Asumirás el papel de un dragón que se convertirá en un héroe en el transcurso de esta odisea.

Una fantástica historia en un mundo 3D, aunque en perspectiva isométrica, que podría haber sido mucho mejor si no nos hiciera perder tanto tiempo dando vueltas sin sentido por el mapeado.

Broken Sword I y II 6

Una fantástica aventura de las de hacer click con el ratón (mando muy recomendable para este juego) en la que disfrutarás de una trama llena aventuras por el mundo, en busca de secretos, pistas, etc. para llegar a tu objetivo final. Tendrás que ser muy astuto para resolver la historia, si te gustan los desafíos mentales y la lógica cualquiera de los dos es tu juego.

City of the Lost Children (La ciudad de los niños perdidos) 6

Es una historia intrigante, basada en la película, que consigue introducir al jugador de lleno en un argumento extraño y surrealista. Recuerda en muchos aspectos al clásico Alone in the Dark, buenos gráficos en 3D, aunque un control bastante lento. Flojillo.

Diablo 5

Uno de los clásicos del PC que fue magníficamente convertido a PlayStation. Una historia que te llevará a las profundidades de las catacumbas de un pequeño pueblo invadido por los demonios. Entretenido para los que buscan algo de acción-arcade y no estrictamente rol puro y duro. Fantástico modo dos jugadores colaborando entre ellos.

El quinto Elemento 4

Un intento baldío (y deslucido por la no presencia de Bruce Willis) de llevar a la PlayStation esta fantástica película de Luc Besson. Nada emocionante y muy pobre en su desarrollo, a lo que añadir el penoso control de los personajes y los mareantes movimientos de la cámara, que consiguen hacer que no sepas donde estás o por donde ir. No muy recomendable.

Expediente X 8,1

Mulder y a Danna Scully, dos agentes incansables del FBI que no se detienen ante ningún reto se han metido en un problema demasiado grande para ellos solos. Por esa razón Craig Willmore (el papel que tomarás en el juego) tendrá que aventurarse en el único capítulo de Expediente X que nunca será retransmitido por televisión.

Buen desarrollo, ideal para los amantes de las aventuras gráficas en primera persona.

Final Fantasy VII (Platinum) 10

¿Qué todavía no lo tienes?, baja ahora mismo a comprarlo. Te guste o no te guste el rol, este juego no puede faltar en la colección de nadie que tenga una PlayStation. Es grandioso, larguísimo, bellísimo, absorbente (más de 70 horas de juego). Poco podemos decir que no se haya dicho de este juego. Aunque vaya a salir FF VIII, primero juega con este, nunca te arrepentirás.

Granstream Saga 6

Es un cóctel de Final Fantasy y el sistema de mapas de Zelda-Alundra. No aporta nada nuevo al género. Es el juego de rol más lento que hemos probado en mucho tiempo, al que se le añade el inconveniente de no estar traducido al castellano. Sólo para fanáticos del Rol y el Manga. Tu mismo.

Hard Edge 6,4

Un edificio, dos policías, un rescate, dinero... Todos estos elementos se mezclan para crear una aventura gráfica en 3D al más puro estilo Alone in the Dark. La acción se sitúa en un edificio controlado por terroristas y cuyos protagonistas (Alex y Michele) son dos policías. Recuerda en muchos aspectos a Resident Evil pero más enfocado a la acción pura, sin olvidar los puzzles y las trampas. Recomendable.

Legacy of Kain 6

Se te ha concedido una oportunidad de vengarte de tu asesino, pero de una forma un poco especial, ahora eres un vampiro y dependerás de la sangre de tus víctimas para sobrevivir. Es un juego muy largo y entretenido, al que solo le encontramos el fallo en el aspecto gráfico ya que los personajes son sprites sin efectos ni animaciones especiales. Entretenido pero flojillo.

Men in Black (Hombres de Negro) 3

Basado en la película del graciosillo de moda (Will Smith) hubiera podido estar mucho mejor si tuviera algo más de acción. Gráficamente correcto y vistoso, aunque acaba aburriendo.

Metal Gear Solid 9,8

Un juego que lleva al máximo la tensión que se puede conseguir con la mejor de las películas. En el juego serás Snake, un agente reclutado por la agencia para una misión que solo alguien como tú es capaz de realizar. Tendrás que infiltrarte en una base terrorista para desbaratar el lanzamiento de unas cabezas nucleares. Acción a raudales, animaciones en tiempo real que te dejarán boquiabierto, y un sinfín de detalles nipones que hacen que sea la obra maestra del año.

Nightmare Creatures 5

Una especie de mezcla entre Resident Evil y Tomb Raider aunque no llega a la altura de ninguno de los dos. Gráficos muy poligonales y una trama más que pobre hacen que este juego se quede el algo que pudo llegar a ser, pero que no fue. Bastante malucho.

ODT 4

Un prometedor título que pudo ser mucho más de lo que fue. Una aventura confusa, un mapeado lioso en el que al mínimo despiste te caes al abismo y unos gráficos que pecan de excesivamente oscuros acaban por cargarse un título que por su argumento podía haber dado mucho más de sí. Bastante flojillo.

Tenchu 8

A estas alturas no te vamos a explicar lo que es un

ninja. Llegar, matar y escapar sin ser visto es tu misión principal en este juego. No es un juego de lucha, puesto que lo más importante es intentar acabar con la vida de tus enemigos con un solo corte de tu katana. Auténticas armas y accesorios de ninja como los shurikens, gancho para subir paredes, bombas de humo, pasteles de arroz envenenado y muchas más cosas por descubrir. Bastante recomendable

Resident Evil 9,5

El pionero de un nuevo tipo de juegos de aventuras: ¡Las de TERROR!. Su ambientación, efectos de sonido y trama son perfectos. Creerás estar viendo una peli de miedo, aunque aquí tú eres el que decide el desenlace. Tendrás que dar buena cuenta de zombis, mutantes y otros engendros creados por una compania química sin escrúpulos, Umbrella. No apto para cardiacos e imprescindible en tu colección ahora que está en Platinum.

Resident Evil Directors Cut 9,5

El mismo de antes, pero en una versión más avanzada, con más monstruos y objetos cambiados de sitio. Complemento ideal para cuando te termines el primero, además incluye una demo jugable de la segunda parte.

Resident Evil II 9,7

La culminación de una saga. La historia continua y esta vez es la hermana del protagonista de la primera parte (Chirs Redfield) y un policía novato los que tienen que limpiar de engendros la comisaría de Racoon City. Innovador, es el primer juego de PlayStation que utiliza dos CDs (uno por personaje) complementarios entre ellos ya que dependiendo de lo que hagas en el primero así será la aventura en el segundo. Si solo tienes dinero para comprarte uno de los tres, cómprate este.

Syphon Filter 9,7

En las mismísimas profundidades de Amé-rica Central un agente especial muere por la violencia de un grupo terrorista. Por suerte su muerte no es en vano, antes de morir el agente hizo explotar en llamas el laboratorio principal, un edificio en el que se estaba desarrollando una poderosa arma biológica llamada Siphon Filter. Este es un juegazo con todas las de la ley, tanto por la historia como en el aspecto gráfico o sonoro, aunque lo más importante es que a pesar de parecer una mezcla de Lara con Metal Gear tras jugar cinco minutos te das cuenta que estás ante algo totalmente nuevo.

Tomb Raider 9

Un clásico de Playstation, el nacimiento de un mito: Lara Croft. Las aventuras de una especie de Indiana Jones femenina con los polígonos mejor colocados de la historia de los videojuegos. Gráficos de ensueño, movimiento total en 3D, una aventura inigualable sólo superada por su continuación. Este es otro de los títulos indispensables en tu colección, y además barato porque está en gama Platinum.

Tomb Raider II 9,7

Si te quedaste con ganas de mas aventuras en la primera parte aquí está la segunda, cargada de misterio, más extensa y que además incorpora novedades como es el manejo de vehículos. Más jugable que la primera, sobre todo por su sistema de salvar la partida cuando quieras, con nuevos efectos de luz (cuando no veas podrás usar bengalas) y con más enemigos y peligros. Obligatorio tenerlo y este también está en Platinum, todo un chollo.

Tomb Raider III 8,7

Siempre se dijo que segundas partes nunca fueron buenas, en este caso son las terceras. Tomb Raider III no aporta nada nuevo a sus dos anteriores entregas y creemos que es un error no haberse preocupado más en mejorar esta tercera secuela. Simplemente los programadores se han limitado a añadir más escenarios y ya está. Una pena, pudo ser mejor. Recomendable solo para los incondicionales de la saga.

Wild Arms 8

Una buena mezcla de dos tipos de juegos, el FF y Zelda. Sprites muy bien cuidados que se mezclan con escenas en 3D de lucha. Realmente recomendable para los amantes del rol.

Beat'em up (o juegos de lucha)

Bloodlines



Extraño título de acción y puzzles que te introducirá en un cuadrilátero con varios subniveles en el que ganará quien controle las zonas iluminadas. Es interesante si no te quedan más juegos de lucha o puzzles, aunque termina siendo muy aburrido, sobretodo por los tiempos de carga.

Bloody Roar 8,8

Uno de los más originales juegos de lucha de Playstation. Puedes elegir entre varios personajes para combatir contra la máquina o contra otro amigo a dos jugadores, hasta aquí nada nuevo. Lo curioso es que en este juego, durante las peleas hay una barra de energía que se va llenado a medida que vas recibiendo golpes (o sea una especie de medidor de cabreo) y cuando está llena tu personaje se convierte en un animal salvaje que arremete contra el contrario, original, ¿no?. Bastante bueno y divertido.

Bushido Blade 8

El primer juego de lucha en el que lo que importa no es el dar más golpes que nadie, sino saber dar el definitivo. Aquí el honor del Bushido cuenta y es que si eres un cobarde o te dedicas a atacar a la gente por la espalda lo llevas muy claro porque serás descalificado. Bueno gráficamente y especialmente recomendado para los amantes de las artes marciales de lucha con armas.

Cardinal Sin 6

Una especie de mezcla entre juego de lucha y aventura. Irás avanzando en él a medida que te vayas deshaciendo de unos enemigos de lo más indeseable, manejando todo tipo de armas blancas y utilizando ítems que aparecerán en el escenario y que son arrojables. Extremadamente sangriento y bastante flojo técnicamente.

Dead or Alive 9,5

Para nosotros (y muy a pesar de los amantes de Tekken) el mejor juego de lucha sin armas que hemos podido ver en Playstation. Una increíble y perfecta conversión de la recreativa que incluso llega a superarla en algunos aspectos. Los luchadores y sobre todo las luchadoras se mueven alucinantemente bien a la increíble velocidad de 60 frames por segundo. Lleno de llaves y golpes espectaculares, buen humor y muchos argumentos de pecho. Cómpratelo y verás lo que es bueno.

Dragon Ball Final Bout 6

Correcto gráficamente y poco más. Golpes mágicos espectaculares si consigues hacerte con los controles del juego, lo que te llevará más trabajo del que te imaginas. Solo para los fans de Gokuh.

Kensei: Sacred Fist 5,1

Un intento por parte de Konami de introducirse en el mundo de los juegos de artes marciales. Gráficamente está bastante decente, aunque la realización de los movimientos deja bastante que desear. Terminará perdido entre los demás títulos de la estantería y necesitarás de unas cuantas horas de Tekken para recuperarte de la experiencia. Poco recomendable

Marvel Superheroes

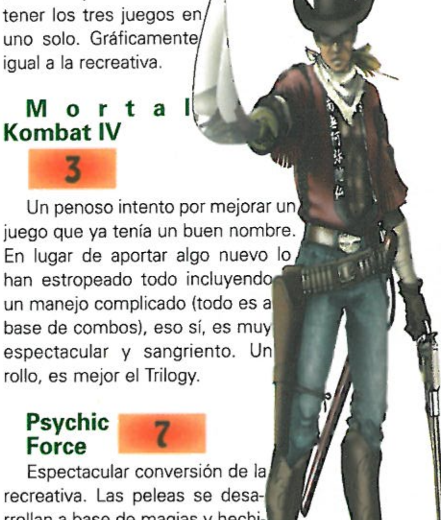


Una curiosa y acertada conversión de los personajes de los cómics de Marvel al videojuego. Muy colorista y con cantidad de combos y golpes especiales. A destacar el modo dos jugadores en equipos que resulta bastante divertido. Si te gustan los cómics de Spiderman, el Hombre de Hierro, Hulk, etc... y las peleas de dibujos animados vale, si no, no merece la pena.

Mortal Kombat Trilogy



Todos los personajes de la saga Mortal Kombat llevados en un CD. Si te quedaste con las ganas de tener algún Mortal Kombat esta es tu oportunidad de tener los tres juegos en uno solo. Gráficamente igual a la recreativa.



Mortal Kombat IV 3

Un penoso intento por mejorar un juego que ya tenía un buen nombre. En lugar de aportar algo nuevo lo han estropeado todo incluyendo un manejo complicado (todo es a base de combos), eso sí, es muy espectacular y sangriento. Un rollo, es mejor el Trilogy.

Psychic Force



Espectacular conversión de la recreativa. Las peleas se desarrollan a base de magias y hechizos de fuerza psíquica. Original, con un manejo muy sencillo y gráficos en 3D bastante buenos. Si te gustó la recreativa no



dejes de comprártelo aunque a los fans de Tekken no gustará mucho.

Soul Blade
9,6

Espectacular, grandioso, adictivo... y todo lo que se te ocurra para hablar bien de un juego. El mejor CD de lucha con armas que jamás se ha programado. Los luchadores son enormes, las luchadoras preciosas y el modo Edge Master o historia consigue atraparte de una forma como nunca antes hubieras imaginado y además...está disponible en Platinum. Estarías loco si no te hicieras con uno.

Star Wars Masters of Teräs Käsi
8,8

Una curiosa manera de emplear a los personajes de la saga más famosa del cine. No, Luke y la princesa no tendrán que vencer al imperio y sus oscuras fuerzas, se pelearán entre ellos mismos a mamporrazo limpio. Todo esto que puede parecer un poco extraño da como resultado un juego de lucha de muy alta calidad con personajes y escenarios de la película perfectamente recreados y con una banda sonora que entusiasmará a los seguidores de la trilogía y a los que no lo son. Muy recomendable.

Street Fighter Alpha 2
5

Una buena, pero no perfecta, conversión de la recreativa. Los clásicos personajes de siempre como Ryu o Ken más los nuevos que se añadieron a este Alpha 2. Recomendable para los amantes de la larga saga Street Fighter que no se cansan del género.

Street Fighter EX
7

Un buen intento de llevar los dibujos de Street Fighter al género de los juegos de lucha en 3D. Malos movimientos y penosa respuesta de los controles. Bastante malo y solo recomendable a los fieles seguidores de la máquina recreativa.



Tekken
7

El primero de una de las sagas más exitosas de juegos de lucha para Playstation ahora ya anticuado. Personajes excesivamente poligonales y poco más. Impactante en su día aunque hoy ya no tanto, por lo menos es barato. Sólo para nostálgicos.

Tekken 2
9

La continuación de Tekken es ya otro cantar. Por este juego no pasa el tiempo y sigue siendo uno de los mejores juegos de lucha de la gris. Combos y llaves espectaculares y personajes que se puede decir tienen vida propia ya que nos conocemos toda su historia sus líos sus familias etc... Otro de los imprescindibles en tu colección y además también está en Platinum.

Tekken 3
9,5

La consagración del mito. Es el mejor de los tres, el que más personajes, movimientos, escenarios y opciones de juego tiene y el mejor gráficamente. Los nuevos modos Tekken Ball y Tekken Force amplían mucho más las posibilidades y la jugabilidad de éste título. Hay publicadas auténticas enciclopedias sobre todos los movimientos, personajes y modos de lucha de este juego e incluso se ha disputado un torneo internacional de jugadores de Tekken en el que uno de los finalistas es un compatriota nuestro; impresionante. Por supuesto que este es otro de los títulos obligatorios a tener.

The Unholy War


Lucha al más puro estilo Virtua-On con buenos efectos y escenarios interesantes. A pesar de todo se queda un poco corto en su modo un jugador y solo brilla si tienes amigos con los que echarte unas partidas. Un título muy interesante pero que puede acabar aburriendo.

Tobal 1
6

De calidad inferior a Tekken 2 aunque es muy original. Los personajes son robots, ancianos, monstruos etc. Buen movimiento de los luchadores aunque gráficamente deja bastante que desear. Para amantes de las rarezas.

Rival Schools


Perfecta conversión de la recreativa de Capcom que combina personajes de estilo manga con efectos a lo Street Fighter. En esta versión se incluyen más modos de juego y un modo historia en el que iremos ganando ataques y niveles. Te gustará si has seguido de cerca juegos como Pocket Fighters o Street Fighter.

Victory Boxing 2


Mejor que la primera parte porque incluye un mayor número de boxeadores pero poco más. Preferimos Knockout Kings. Recomendable solo para los amantes del deporte de las doce cuerdas.

Xmen vs Street Fighter
5

Conversión a medias de la recreativa ya que no incluye todos los modos y formas de ataque de la máquina original. Es un remix, por llamarlo de alguna forma, de Street Fighter y Marvel Superheroes. Ya sabes, enfrentamientos de La Mujer Maravilla contra Ryu, el Capitán América contra Chun-li etc... Más de lo mismo sin aportar nada nuevo.

Carreras y Conducción

C3 Racing


Un intento poco acertado de desbancar a Gran Turismo, aunque si lo mirásemos de otra forma, podríamos decir que estamos ante uno de los juegos que más se acercan a la sensación real de conducción que puede transmitir nuestro Dual Shock. Aquí no vale eso de acelerar, frenar y ya está; tienes que ser suave con la dirección y frenar cuando tienes que frenar, ni antes ni después. Nos gusta mucho también el modo dos jugadores, de los más divertidos que hemos probado. No está mal.

Colin Mc Rae Rally
9,5

Podemos decir sin temor a equivocarnos que es el mejor simulador de rallies que existe en el mercado. Y queremos recalcar lo de simulador porque eso es lo que es. A diferencia con títulos como V-Rally en el que tienes que competir contra otros coches en pantalla, en Colin Mc Rae corres tú sólo contra el crono y la única referencia que tienes del puesto que ocupas es por la información de tiempos que aparece en pantalla, como en un rally de verdad. Gráficamente fabuloso, superjugable y con unos efectos de sonido de lo mejor que se ha hecho para la Playstation. A por él si no lo tienes.

Destruction Derby (Platinum)


Uno de los juegos que salió casi con la consola al igual que los Ridge Racer. Ahora ya está pasado de moda totalmente y si lo hemos mencionado en esta sección es porque está bien de precio, nada más.

Destruction Derby 2 (Platinum)
6

Este es bastante mejor que el anterior, más jugable y con mejores gráficos. Si te gustan las carreras en las que tienes que ir destrozando a todo coche que se te ponga por delante te gustará este juego. Un clásico.

Die Hard Trilogy (Platinum)


Este juego está en esta sección porque son tres juegos en uno. Aquí analizamos el tercero que consiste en ir conduciendo un taxi por las calles de Nueva York a toda pastilla para evitar que estallen algunas bombas que se encuentran por ahí desperdigadas. Es estresante, muy rápido y divertido, con unos gráficos de primera, una ganga.

Driver
9,7

Tanner, un poli, será el encargado de introducirse en una banda de criminales para intentar desbaratar sus planes. La poli se ha enterado que la citada banda necesita un buen conductor experto en fugas y en despistar a la "bofia". Así lo primero que tendrás que hacer es superar una serie de prue-

bas que te pondrán los de la banda para saber que clase de conductor eres, pruebas como derrapes de 360º, cambios de sentido y muchas cosas más que tendrás que descubrir tu solo. Prepárate por que vienen muchas curvas.

Formula 1 (Platinum)

9.5

El primer juego de Fórmula Uno para Playstation solamente superado por su continuación. Todos los coches oficiales del campeonato, todos los circuitos y todos los textos y comentarios en castellano, un chollo tú.

Fórmula 1 97 (Platinum)

9.6

Este si que es una verdadera pasada. Mejora gráficamente a su antecesor, los comentaristas son más acertados, incluye más vistas, información sonora desde boxes y lactualización de los equipos del campeonato del mundo del 97. El mejor de todos los juegos de Fórmula uno para la gris. Si eres un fanático de este deporte deberías tenerlo, es una pasada.

Fórmula 1 98



En este caso no podemos decir lo mismo que en los anteriores, esta tercera entrega está desarrollada por otros programadores diferentes y parece como si los nuevos hubieran tenido mucha prisa por acabarlo. El juego tiene cantidad de fallos técnicos, gráficos y de control. Ha perdido aquellas maravillosas texturas que tenían los anteriores en los coches y los circuitos que daban aquella impresionante sensación de realismo. Los coches ahora son ingobernables, no giran bien y tienen reacciones absurdas, una pena. Esperemos que en la versión del 99 (que seguro que habrá) se corrijan todas estas deficiencias tan absurdas. No te lo recomendamos a no ser que quieras hacer la colección de los fórmulas. De los tres nosotros preferimos el del 97.



Rapid Racer



El primer juego de carreras de lanchas que salió para Playstation y además de los primeros en emplear imágenes de alta resolución. Rápido y muy adictivo, con una fantástica banda sonora interpretada por Apollo 440 que hace que prácticamente eso sea lo mejor del juego. Bastante rollete.

Gran Turismo (Platinum)



Este es el juego que marca las diferencias y el tiempo en Playstation, a partir de ahora habrá un antes y un después de Gran Turismo. Y es que estamos hablando del mejor juego que jamás se ha hecho para ninguna consola sea de la marca que sea y sea del tipo que sea. No hay nada mejor que Gran Turismo, es EL JUEGO. Más de 300 coches que puedes comprar, preparar, vender, lavar y lo que se te ocurra. Exámenes de conducir para obtener licencias sin las cuales no podrás correr en todas las pruebas, los gráficos más increíbles que jamás hayas visto (alucina con el modo Hi-Fi), carreras de hasta 90 minutos de duración y lo que quieras. Gran Turismo y Playstation forman un binomio inseparable, todo poseedor de la consola debería tener este juego para saber hasta donde es capaz de llegar la máquina.

Grand Theft Auto

5

Un experimento raro, tiene sus defensores y sus detractores. Tienes que ir "mangando" coches para realizar las misiones que te irán encargando tus mafiosos jefes. Los gráficos son de risa con unos coches más pequeños que los sueldos de los redactores de esta revista, de verdad, es que casi no se ven. Sinceramente hay juegos mucho mejores que este.

Micromachines V3



Señoras y señores la diversión está servida, uno de los juegos más graciosos que hay para jugar en grupo. Tendrás a tu disposición infinidad de esos pequeños cochecitos de juguete con los que juega tu hermano pequeño para correr a toda velocidad por los escenarios más increíbles que te puedas imaginar, tales como el fregadero, la bañera, el WC, una mesa de billar y un montón más. Muy divertido para dos o más jugadores aunque pierde mucho si juegas solo.

Moto Racer (Platinum)



El primer juego de motos un poco serio. Combina las motos de carreras con las de moto-cross alternando unas pruebas con otras. Gráficos muy buenos y varias vistas desde las que pilotar las motos (muy buena la que se ve el manillar cuando haces un caballito). Muy recomendable.

Moto Racer 2



La segunda parte mejora algo gráficamente con respecto a la primera además de aportar novedades muy importantes tales como el editor de pistas o el modo simulación. Con el editor podrás crear cualquier circuito que te imagines con lo que la duración del juego es infinita. El modo simulación hace que la conducción sea más realista, así si te pegas un golpe no rebotas como en el modo arcade, sino que te caes y arrastras por la pista. Mejor que el primero. El editor de pistas es un gran acierto.

Nascar 99



Las carreras de turismos americanos en un juego con muchos fallos tanto de control como gráficos y de sonido a lo que hay que añadir la falta de interés en nuestro país por este deporte. Un título soso y unos circuitos en los que tienes que estar todo el rato dando vueltas en círculo. Pasa.

Need for Speed III



Velocidad en estado puro, ya lo dice el título. La tercera entrega de la saga es la mejor hasta la fecha, cuenta con los coches más alucinantes y la sensación de velocidad más conseguida en Playstation. Sus modos de juego son otro de sus atractivos, sobre todo el modo persecución en el que tendrás que huir de la policía si no quieres que te eliminen. Muy bueno, rápido y espectacular.

Newman Haas Racing

6

Este título puede parecer que esté escrito en polaco o en el idioma de Van Gaal pero nada más lejano a la realidad, es el nombre del equipo de Paul Newman y su socio Haas (¿quién es este?) de fórmula Indy. Es muy parecido a la primera versión de Fórmula uno, de hecho utiliza el mismo motor gráfico que éste. Las carreras están basadas en equipos y circuitos reales de la fórmula Indy. Es bueno, aunque si ya tienes el Fórmula 1, tú mismo.

R4: Ridge Racer Type 4



El mejor arcade de coches. Gráficos de ensueño y pistas en las que alcanzarás más de 300km/h. Todo esto aderezado con 320 coches que te dejarán de piedra, aunque a diferencia de Gran Turismo para conseguir los nuevos coches tendrás que realizar el mismo circuito contra coches de diferente dificultad (e inteligencia) varias veces, a lo que habrá que añadirle los vehículos que conseguiremos en el modo Extra, que será donde encontremos los coches más salvajes y extraños del mundo. Desde una "motoneta" que llega a 300 antes de que digas "ya", hasta un pepino a propulsión que se clava en las curvas. Muy recomendable.

Ridge Racer (Platinum)



Mucha gente se compró la Playstation para poder jugar a este juego de tanto éxito en las recreativas sin tener que estar echando monedas constantemente. Hoy ya está un poco desfasado como es lógico, aunque no por eso ha perdido su encanto.

Ridge Racer Revolution (Platinum)



Continuación y mejora de la primera parte. Coches mejor diseñados y gráficos más suavizados. Los coches se siguen conduciendo como en la entrega anterior "a la japonesa" es decir a base de derrapadas. Mejor que el otro.

Rage Racer



El tercer Ridge Racer y el mejor hasta la fecha. Los gráficos son geniales y los coches más alucinantes que en las anteriores entregas, los efectos móviles de los escenarios tales como las cascadas, o las avionetas que sobrevuelan la pista te dejarán con la boca abierta. Totalmente recomendable.

Road Rash 3D
7

Si alguna vez te has sentido como un Angel del Infierno o quieres emular a los protagonistas de Easy Rider, éste es tu juego. Carreras a toda pastilla con motos que van desde la más cascajo hasta la más alucinante de 1000 cc. con "nitro" en las que todo vale, cadenazos, patadas, puñetazos, empujones...La sensación de velocidad es fantástica y las animaciones al final de cada carrera son una pasada. Muy recomendable (ojo, no confundir con Road Rash a secas que es malísimo).

Speed Freaks
8,3

Un remix con lo mejor de títulos tan conocidos como Mario Karts o Wipeout.

Con un volante y cuatro ruedas tendrás que abrirte camino a golpe de misil para ser el número uno.

Gusta a toda clase de público, desde los más pequeños hasta los grandes de la casa que buscan un poco de "relax" en el asfalto de la pista. Altamente adictivo y entretenido.

El control falla un poco, necesitarás algo de práctica para dominarlo al cien por cien.

Toca Touring Cars (Platinum)
7

Carreras basadas en el campeonato británico de Turismos. Lo mejor de este juego es que podrás conducir coches como el que puede tener tu padre pero preparados para correr. Entre algunos de los modelos disponibles se encuentran el Audi A4, el Renault Laguna, el Opel Vectra o el Peugeot 406, cada uno con sus características de conducción y comportamiento. El único defecto que le vemos es que el sistema de control es un poco complicado.

TOCA 2 Touring Cars
9,4

La continuación de Toca consigue solventar aquellos fallos de control de los coches que aparecían en la primera entrega, consiguiendo ofrecer una mayor jugabilidad. Además de poder correr el campeonato de turismos podremos participar en otras pruebas como son las copas monomarca y otros acontecimientos especiales en los que como premio iremos ganado coches ocultos. Más jugable que el anterior y con más variedad de pruebas y coches, nosotros preferimos este.

Test Drive 5

7

Algo mejor que el anterior en cuanto al apartado gráfico y al control de los coches se refiere. Además han incluido más opciones de juego, han actualizado los coches y han añadido más circuitos. Poco más que el anterior, tú eliges.

V Rally (Platinum)
9,3

Es distinto a Colin Mc Rae tanto en su conducción como en su forma de jugar, pero es fantástico. Al principio te costará mucho adaptarte a su peculiar control, pero cuando te hayas hecho a él no querrás soltar el pad. Los escenarios son preciosos, los coches están magníficamente reproducidos, el sonido Dolby Su-rround es una rayada total y la sensación de velocidad, sobre todo si eliges la vista desde el interior, es inigualable. Un clásico imprescindible para tu colección.

V-Rally 2
9,4

En esta segunda parte se ha modificado el juego de arriba abajo tanto en su planteamiento, como en jugabilidad, manejo o gráficos. V-Rally 2 es un verdadero regalo para los ojos; basado en tramos y coches reales del campeonato del mundo de rallyes ¡de este año!. Así es como podremos manejar coches tan interesantes como el Ford Focus WRC, el Citröen Xsara Kit Car, el Seat Córdoba Kit Car o el increíble Peugeot 206 WRC, entre otros muchos. Prepárate para uno de los mejores simuladores de Rally de PlayStation.

Wipeout (Platinum)

7

Creo que es el primer juego que salió para Playstation, cuando la gente lo veía en las máquinas de demostración se quedaba boquiabierta preguntándose que era eso. Si eres un nostálgico y quieres tener el primero de los hijos de la gris, adelante además es barato, pero nosotros nos quedamos con el 2097.

Wipeout 2097 (Platinum)
9,2

Los chicos de Psygnosis se pusieron manos a la obra y arreglaron todos los defectillos de la primera parte. Las naves ahora no se quedan clavadas cuando rozan con las paredes, corren más, son más fáciles de pilotar, los escenarios son más largos y bonitos y la música... vaya musicón, se ha bailado en todas las discotecas del mundo. El Wipeout perfecto y en Platinum, ¿a qué esperas para tenerlo?

Wipeout 3
9,4

Wipeout 3 es un juego que está muy por encima de sus predecesores, tanto en jugabilidad como gráficos o control, en pocas palabras "se sale". Es muy recomendable para aquellos que han sido fieles seguidores de la serie pero es aún más recomendable para los que no les gustaron los anteriores títulos. Tiene infinidad de modos de juego, secretos y naves con las que el juego os durará mucho, mucho tiempo.

Deportivos

Actua Golf 3

5

Un gran simulador con un montón de opciones y unas vistas excelentes con comentarios buenos (algo que no tienen todos los títulos de golf). Bueno, aunque nosotros en plan simulador preferimos Tiger Woods.

Actua Soccer (Platinum)
6

Un buen simulador de fútbol que se queda anticuado comparado con lo que hay ahora aunque es una buena



oportunidad de hacerte con un juego con equipos reales a un buen precio.

Actua Soccer 2
7

Mejor que la primera parte y, a nuestro juicio, que la continuación.

Actua Soccer 3
5

La verdad es que esperábamos más de esta tercera parte, nos ha dejado un poco fríos ya que lo único que han hecho es actualizar las alineaciones. Seguimos prefiriendo el dos, tal vez porque ya nos duelen los dedos de jugarlo.

Actua Tennis

7

El mejor y más completo simulador de tenis para Playstation. Todos los jugadores y jugadoras de la ATP incluidos y disponibles para que juegues los campeonatos más importantes del mundo. Es muy fácil de jugar y gustará tanto a amantes del tenis como a los que no lo son. Te lo recomendamos.

Adidas Power Soccer I y II (Platinum)
2

La idea inicial del juego era buena y tras un vídeo de introducción alucinante que nos hace esperar un juegazo, nos encontramos con el juego de fútbol más raro y penoso que hay para nuestra consola. Olvídate de él.

Cool Boarders

3

Un juego de carreras en el que no corres contra nadie, sólo contra el crono. Es muy difícil de manejar y acaba por frustrarte. Pasa de él y lee más abajo.

Cool Boarders 2

6

Esto ya es otra historia. Se han corregido todos los defectos del primero y se han añadido más opciones y competidores. El modo dos jugadores es fabuloso y muy entretenido, además las piruetas son más fáciles de realizar. Este si que mola.

Cool Boarders 3

7

Es una actualización del 2 con mejores gráficos, nuevas pruebas y participantes. Tanto el anterior como éste son los mejores, te dejamos a ti la elección.

Copa del Mundo Francia 98 9

Cuando salió este juego a la venta un poco antes de que comenzara el mundial de Francia, todos nos imaginamos que era una maniobra para vender el juego oficial del campeonato ya que hacía muy poco que había salido FIFA 98. Nada más lejos de la realidad. En este título se ha conseguido mejorar el control de los jugadores y ahora puedes hacer jugadas ante impensables en un título FIFA. Incluye un modo histórico en el que puedes jugar las finales de mundiales pasados con las alineaciones y vestimentas de entonces. El único defecto que le vemos es que sólo tiene selecciones nacionales aunque de eso es de lo que se trata ya que es el juego oficial del mundial ni más ni menos.

Everybody's Golf 9

Te guste o no el golf, este juego es una pasada. La manera más fácil que hemos visto de jugar al deporte de meter la bolita en el hoyo. Su control es sencillísimo de manejar y su jugabilidad es absorbente, ya lo dice el título: Golf para todos y eso es este juego. Divertidísimo, no te imaginas los "churros" y las jugadas de "potra" que te pueden salir. Aunque pueda parecer infantil, es muy bueno.

FIFA 98 Rumbo al Mundial. 8,5

Tan bueno o quizá mejor que el Copa del Mundo, ya que este cuenta con más torneos y equipos que el otro además de la opción de crear tus propios jugadores y equipos. El primer FIFA realmente jugable.

FIFA 99 

Estamos ante el mejor juego de fútbol de todos los tiempos. En esta entrega se ha solucionado cualquier problema que pudieran tener las anteriores. Es el más jugable de todos los FIFA, el más espectacular, el mejor gráficamente, el que más opciones tiene y el que más todo. Deja bastante atrás a cualquier juego de fútbol para Playstation incluido el ISS pro 98. Totalmente traducido y con los comentarios de Manolo Lama que son una pasada. Un título de obligada compra.

International Superstar Soccer 98 9

Es la jugabilidad en persona, el más divertido. Ha sido el rey de los juegos de fútbol hasta que apareció el FIFA 99. La única pega que le encontramos es que no cuenta con jugadores reales. De todas maneras es muy recomendable.

Knockout Kings 6,2

Un simulador de boxeo en el más estricto sentido de la palabra. No esperes ver golpes espectaculares ni combos ni KO´s de película de Rocky, en lugar de eso estudia al contrario, cúbrete bien y golpea en el momento justo y con el golpe más apropiado o te irás a la lona. Gráficos un poco pobres y controles dificilillos hasta que te acostumbras. Lo mejor es el modo historia en el que tendrás que crear un boxeador y entrenarlo para que llegue a ser alguien algún día. Para amantes del boxeo.

NBA Live 98 7,5

Un gran juego de baloncesto basado en jugadores, canchas y fechas reales de la liga NBA. Los efectos de luz sobre el parquet son increíbles, las jugadas y los mates espectaculares. Además incluye la opción de competir en el famoso concurso de triples. De los mejores juegos de basket.

NBA Live 99 9

Además de todo lo del anterior, es el primer juego NBA que cuenta con los comentarios en castellano de Andrés Montes. Se ha incluido una novedad y es que las caras de los jugadores ahora muestran expresiones faciales de alegría, rabia, burla, etc. El mejor juego de baloncesto de Playstation. Cómpratelo.

NBA Fast Break 98 6

Uno de los más entretenidos por su estilo de juego más arcade aunque deja mucho que desear gráficamente. No es nada del otro jueves.

NBA Pro 98 

Correcto dentro de su género y el que ofrece uno de los menús de opciones más amplio incluida la de ver el partido desde el banquillo (¿ y eso para que sirve?). Normalito sin más.

Pro 18 World Tour Golf



Un simulador de golf en el que los personajes son tan reales que son vídeos de ellos mismos ejecutando los golpes. Bastante poco jugable y confuso. Para el que quiera ver a sus ídolos golfistas en un juego.5

Smash Court Tenis 

La versión Playstation del juego de 16 bits de Namco. Gráficos muy simples y hombrecillos pequeños aunque una jugabilidad muy alta. No es una maravilla pero es divertido.

Tennis Arena 

Un juego extraño por sus personajes y sus pistas muy lejos de la realidad aunque no por eso menos entretenido. Cuentas con jugadores y jugadoras tan extraños como un gordo hawaiano pero que no veas como le pega a la bola, o una bailarina de samba con gorro de frutas y todo y pistas como la del coliseo romano o una a bordo de un transatlántico. Innovador y con una jugabilidad endiablada. Muy bueno.

Tiger Woods 99 9

Para nosotros el mejor simulador de golf hasta la fecha. Es muy bueno en todo, gráficos, sencillez de manejo, comprensión (tendrás a Tiger aconsejándote los palos que debes usar) y realismo ya que los campos y los jugadores son reales. Es menos divertido que Everybody´s Golf pero mucho más real.

Track & Field



No es ni más ni menos que el famoso juego de las olimpiadas pero actualizado. Compites en pruebas olímpicas a base de machacar los botones del pad. Aconsejable comprarse el Joystick pad si no quieres acabar con tus dedos y tu mando habitual. Un poco pasado de moda.

Virtua Pool 7

Juega al billar en tu Playstation sin tener que bajar al pub de la esquina. Está bastante bien aunque un poco pobre en su presentación, de todas formas hay poco donde elegir en este tipo de juegos. Si te gusta el billar, adelante.

Estrategia

Command & Conquer Red Alert (Platinum) 6

Buena conversión del juego de PC. Necesitarás de un ratón si quieres mover tus tropas de forma decente. El objetivo del juego es dominar el país contrario. Si eres un fan de los juegos de estrategia este no puede faltarte.

Constructor 

Interesante mezcla entre Simcity y Theme Park que enganchará a los que les gusta crear una ciudad y ver como se desarrolla. Un buen juego.

Populous: El Principio 8,3

Eres un dios que tiene que probar su verdadera divinidad, para lo cual tendrás que dominar cinco sistemas solares, un total de 25 mundos. El juego refresca mucho el género de estrategia con unos escenarios muy bien hechos, alto nivel de inteligencia artificial de los personajes (que actuarán de forma automática si ven acercarse un peligro) y un sistema de desarrollo y control bueno. La pieza principal del juego es el Chaman que podrá invocar poderes mágicos que le serán revelados tras orar a los totems de piedra. De esta forma irás entrenando a tus siervos en las artes de la lucha, magia y convicción (podrás transformar a tus enemigos en tus aliados). Si te gusta la estrategia y quieres un juego divertido y muy bueno, esta es una de tus mejores opciones.

Command &Conquer Retaliation



Nuevas armas y opciones que le dan un poco más de vida al género. Si tienes un ratón y un cable link podrás pasártelo muy bien jugando contra otro amigo que tenga una PlayStation. Otro C&C que gustará a los acérrimos de la serie.

Simcity 2000 7

Un clásico que nunca muere, si no has jugado nunca es muy probable que te guste. Tendrás que dirigir la edificación de terrenos y controlar el diseño de las carreteras, autopistas y avances tecnológicos. Las construcciones del futuro vale la pena descubrirlas. Un juego muy recomendable.

Sentinel Returns 4

Un buen intento de recordar al clásico de Spectrum que se queda corto. Difícil manejo, extraño objetivo y gráficos que no resaltan por ningún lado. Solo recomendable para los que añoren el juego de Spectrum



Theme Hospital 8,5

Divertido juego en el que tendrás que manejar un hospital en todos sus aspectos, desde crear medicinas hasta diagnosticar enfermedades a tus pacientes. Muy entretenido y fácil de jugar, sobretodo si eres un seguidor de la serie "Theme".

Warcraft 2 7

Podrás comandar al grupo de los Orcos o Humanos, cada uno con sus habilidades y tropas específicas de su clan, de esta forma en el bando de los Humanos habrá magos que podrán curar a tus tropas y los Orcos tendrán Necromancers que invocarán fuerzas elementales de destrucción. Un título esencial para todo amante de la estrategia.

Warhammer 5

Buenos gráficos acompañados de un sistema un poco complicado de juego. Juego para los amantes de las fichas de Warhammer que desean tener una buena contienda.

Warhammer II: Dark Omen 7

Juego de estrategia con escenarios de tres dimensiones muy reales. Tendrás que enfrentarte contra hordas de señores oscuros que solo serán vencidos mediante el buen uso de tus escasas tropas. Irás ganando dinero y personajes que te seguirán en tu batalla. Lo más interesante es que el desarrollo no es lineal y no tendrás que ganar todas las batallas, aunque algunas serán decisivas. Un magnífico juego de estrategia.

Plataformas

Abe's Oddysee (Platinum) 9

El mejor juego de plataformas en 2D jamás visto; tanto que parece estar hecho en 3D. Una historia larguísima, envolvente y totalmente interactiva, ya que puedes hablar con los personajes del juego para darles órdenes, engañarles e incluso poseerlos. Totalmente adictivo y jugable y encima barato, no te lo pienses más y ve por él.

Abe's Exoddus 9,2

Supera lo que parecía insuperable. No cambia el estilo del anterior pero le añade muchas más habilidades a tu personaje además de una nueva historia todavía más larga que la anterior. Primero acábate el otro y luego continúa con éste.

Ape Escape 8,2

Dos géneros muy queridos, el de las plataformas (al más puro estilo Crash) y el de los puzzles. De esta forma cada uno de los niveles ha sido dotado de sus zonas de "saltos" y de sus momentos de "pensar", con lo cual no podremos ir saltando y disparando a lo loco pues no conseguiríamos nada y tampoco podemos estar meditando todo el rato o a la primera de cambio un tiranosaurio o una planta carnívora dará buena cuenta de nosotros como si nada. Un título bien conseguido que gustará a los amantes de los juegos de plataformas que buscan algo menos de acción y que desean sacar de paseo las neuronas.

Bichos 7,7

Recrea la acción de la película con una calidad gráfica bastante decente, aunque los personajes se mueven bastante torpemente. Hay que destacar el innovador sistema de puzzles. Por lo demás recuerda a todos los juegos de plataformas, muy especialmente a Hércules, al tener el mismo sistema de objetos extra (conseguir todas las letras de su nombre) y armas especiales. Recomendado para los más pequeños.

Crash Bandicoot 6

El primero de la saga Crash, el marsupial más cachondo de Playstation. Aquí es donde empieza la guerra abierta contra el Dr. N-Cortex. Un plataformas en 3D con unos gráficos sorprendentes, aunque se nos hace algo corto.

Crash Bandicoot 2 8

La continuación de las peripecias de nuestra mascota preferida. Más mundos que explorar, misiones que cumplir y gemas que encontrar. Simplemente eso, la continuación del otro.

Crash Bandicoot 3 9,6

La pasada total. El mejor juego de plataformas hasta la fecha. En esta ocasión si que han renovado las dos anteriores entregas, ya que además de poder jugar también con Coco, la hermana de Crash, es la primera vez que se introducen subjuegos y vehículos que pilotar, como una moto, una avioneta, otra moto pero subacuática etc. Nos quedamos con éste por encima de todos los juegos de plataformas del mercado. Imprescindible.

Heart of Darkness 8

Un precioso y envolvente juego solamente empañado por su elevado nivel de dificultad. Es la historia de Andy, un muchacho temeroso de la oscuridad, al que las sombras han raptado a su perro Whisky. Andy tendrá que vencer sus temores e introducirse en el mundo de las sombras para salvar a su amigo. Una aventura épica con una realización gráfica impecable y con un gran sentido del humor. Recomendable solo para los expertos en plataformas por su elevado nivel de dificultad.

Medievil 9,4

Una mezcla de muchos géneros que da como resultado un soberbio, envolvente y divertidísimo juego como nunca habías visto. Sir Daniel Fortesque es un antiguo capitán que murió en una batalla contra las fuerzas del mago más malo de los malos. Pero ha sido resucitado por los dioses de la galería de los héroes para arrebatarle el dominio al tirano. Tiene un sentido del humor que es una delicia, es fácil de jugar y además tiene unos gráficos de locura. De lo mejorcito que hay, cómpratelo.

Klonoa



Recomendado para los más pequeños, Klonoa es un juego precioso gráficamente, con escenarios en 3D y con un colorido muy vivo. Se hace un poco corto y facilón, ya hemos dicho que es para los peques.

MDK 5

De los creadores de Earth Worm Jim, MDK consiguió ganarse a todo el mundo con un fácil manejo, gráficos muy rápidos y una historia con que te harás fácilmente. El juego a pesar de ser antiguo te gustará si acabas de empezar en esto de los juegos para PlayStation, pero si ya llevas un tiempo mejor no te lo compres o acabarás un poco decepcionado.

Rayman



Uno de los juegos de plataformas más bonitos que se han hecho. Pero no te engañes, el juego es de lo más difícil y acabarás de los nervios intentando terminarlo. No muy recomendable

Roscoe McQueen



Eres un bombero que tiene que apagar los fuegos que se van produciendo en un edificio. Es muy gracioso y divertido, además de contar con un gran colorido en sus gráficos. Simplemente entretenido.

Skull Monkeys



Uno de los juegos de plataformas más incomprendidos. Su realización técnica es una auténtica pasada ya que todos sus personajes están hechos de plastilina. Solamente por esta razón ya merecía haber recibido un mejor trato en las críticas. A nosotros nos gusta y tiene golpes de humor muy buenos. Recomendable.

Spyro The Dragon



Uno de los plataformas más bonitos que se han hecho para nuestra consola. Serás Spyro un bebé dragón cuya misión es la de recuperar los diamantes robados por "el malo de turno" y liberar a sus hermanos dragones que han sido hechos prisioneros y convertidos en estatuas de piedra. Gráficos en 3D con un colorido increíble y un control a la altura de las circunstancias. De los mejores.

Tombi 8,5

La gran cerdada. Eso será lo que intentarán hacerte las cantidades ingentes de gorrinos que pueblan este juego. Una buena mezcla de lo mejor de los juegos de plataformas y los de aventura gráfica. Interesante y muy colorista.

Wild 9 7

Una de las burradas mejor hechas de los creadores de Earthworm Jim. Divertido a más no poder y de fácil manejo, no tardarás en hacerte con el control del juego. Pero no te confundas, es muy largo y no será fácil terminarlo así como así. Muy bonito y divertido, alquílatelo antes de comprarlo.

Puzzles

Devil Dice 7

Original juego de puzzles en el que serás un pequeño diablo que estará rodeado de dados. Tendrás que ir empujando los dados hasta conseguir juntarlos con otros

con su misma numeración. A esto hay que se le añade la dificultad de los nuevos dados que aparecerán en el mapa. Muy difícil y solo recomendable para mentes rápidas que buscan nuevos retos.

Bust a Move 2 — 7

Más antiguo que muchos de nosotros pero más divertido que muchos juegos de hoy en día. Lanzando unas pequeñas esferas de color tendrás que hacer combinaciones para que vayan cayendo antes de que seas aplastado por ellas. Similar a Tetris pero diferente en su planteamiento.

Kurushi — 6

Un juego tan extraño como difícil. Eres un hombrecillo en un mundo de cubos que van rodando por una plataforma hacia un abismo en la que tienes que evitar que éstos te aplasten a base de hacerlos desaparecer. Muy difícil y nada atractivo gráficamente.

Lemmings — 6

El clásico de PC ha sido llevado exactamente igual a la PlayStation. Tendrás que salvar a los pequeños Lemmings en su suicidio colectivo para llegar a la siguiente fase. Podrás mandarles que construyan escaleras, agujeros, pasillos o que sirvan de tope para que los demás no caigan al vacío. En cada fase tendrás que salvar a un número mínimo de estos pequeños suicidas para poder seguir avanzando. Un clásico de los juegos de puzzle que no puede faltar a los que les gusta el género.



Mr. Domino — 6

Curioso puzzle de fichas de dominó que refleja claramente su estética japonesa por los cuatro costados. La forma de hacer el juego es mediante la colocación de fichas mientras Mr. Domino va avanzando esquivando obstáculos o enemigos. Un poco difícil si no se sabe el objetivo de los puzzles pero entretenido.

Kula World — 7

Decenas de niveles en los que marearte manejando una pelotita a lo largo de laberintos tridimensionales. El manejo y los gráficos son bastante buenos y el juego consigue atrapar durante muchas horas. Si quieres acabar mareado y te gusta estrujarte el cerebro este es tu juego, pero procura no jugar en una pantalla muy grande.

Shoot'em up (juegos de disparar)

Apocalypse — 7

Acción sin límites con un desarrollo muy rápido y nada aburrido. No habrá un segundo en el que no estés matando, saltando y disparando a tus enemigos. Un buen juego que engancha muy rápido y que cuenta con unos efectos especiales a la altura de los tiempos. El único juego en el que verás a Bruce Willis como protagonista.

Asteroids — 6.4

Muchas armas, naves y enemigos que te meterán de lleno en esta pequeña batalla por limpiar los cinturones de asteroides. Definitivamente un clásico que no muere y que ha sido perfectamente renovado para las nuevas generaciones. Enganchante y muy rápido, aunque al igual que el clásico puede terminar aburriendo.

Eliminator — 8



Un buen juego de Psygnosis en el que tendrás que correr y luchar por tu vida en una nave con cargas explosivas. Miles de enemigos envueltos en un juego con una dificultad muy poco progresiva. Si tienes algún amigo con el que jugar disfrutarás mas con el modo dos jugadores en el que pasarás horas y horas de risas. Un gran título en el que luchar contra el reloj y los cientos de enemigos que saltarán a tu paso.

B-Movie — 6

Basándose en las películas de serie B han creado un juego de naves en el que tendrás que ir cumpliendo diferentes objetivos para avanzar. Es divertido aunque algo complicado al principio, una vez le cojas el tranquillo el juego es bastante divertido. Si te gustan las misiones y los juegos de naves esta puede ser una de tus mejores elecciones.

Die Hard Trilogy (Platinum) — 9

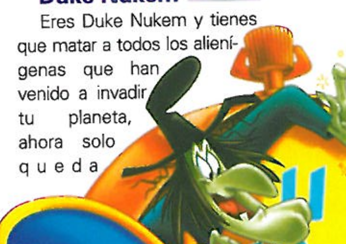
Mezcla de varios géneros de acción; el de tercera persona a lo Tomb Raider, el de carreras por una ciudad a toda velocidad y el de disparar al más puro estilo Time Crisis. Un gran juego que te hará pasar mucho tiempo enganchado a la consola, además son tres juegos completamente distintos en uno sólo. Es un chollazo y encima a precio Platinum.

Doom — 6

El clásico de la acción en primera persona de los PC llevado a la PlayStation. Una conversión exacta que por muy buena que fuese en su tiempo ya está más que anticuada. Un buen título para los que añoren los viejos tiempos.

Duke Nukem — 7

Eres Duke Nukem y tienes que matar a todos los alienígenas que han venido a invadir tu planeta, ahora solo queda armarte hasta los dientes y patear el trasero de los enemigos. Otra conversión de un juego original de PC. En su versión PlayStation refleja el mismo sentido del humor que tenia la versión de ordenador. Entretenido pero no consigue ponerse a la altura de los tiempos, aunque gráficamente es mejor que el anciano Doom.



Duke Nukem Time to Kill — 7

Un clásico renovado con todos los ingredientes que lo hicieron colocarse como uno de los mejores juegos de la historia. Diversión, puzzles y una pila de armas con las que esquivar, saltar y pasar un buen rato eliminando cerdos alienígenas. Si estás cansado de la saga Tomb Raider este puede ser un buen juego para ti ya que trae muchos nuevos y divertidos ngredientes.

G Darius — 5

Uno de esos juegos de naves que intentan recrear al mítico R-Type. Gráficos interesantes y acción desbordante. Un poco repetitivo y aburrido pero perfecto para los maníacos de los juegos de navecitas.

Megaman X4 — 3

Eres una especie de robot-androide que tiene un arma por brazo. Irás saltando, subiendo y cayendo a lo largo de varios niveles repetitivos. Definitivamente es el clásico de Snes renovado y con gráficos que mantienen la línea original pero con más colores, siguiendo el mismo desarrollo de saltar, cargar y disparar de siempre que solo gustará a los fans más fieles a la esta "interminable" serie.

Omega Boost — 9.5

Un virus inteligente ha sido introducido en la red mundial de ordenadores. A las pocas horas se convirtió en una entidad real llamada "Alpha Core", casi todos los ordenadores han sido infectados, muy pocos han podido escapar. Preparaos por que Omega Boost es con poco, el juego con más posibilidades de convertirse en uno de los grandes clásicos por excelencia, junto a títulos tan reconocidos como Rtype. Quitaos el sombrero, estáis ante el nuevo rey de los Shoot'em up.

One — 6

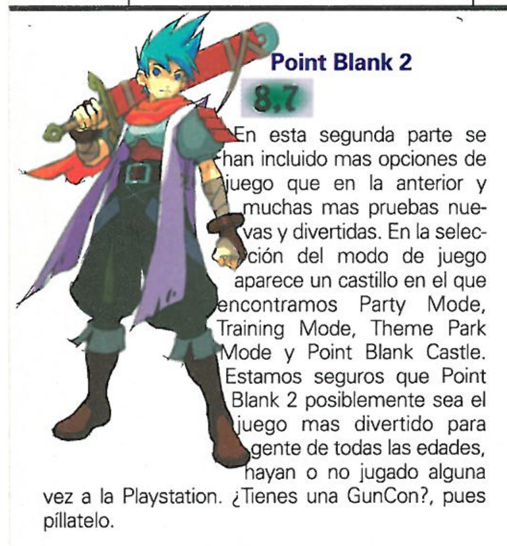
Un buen Shoot'em up que se llena con efectos de explosiones y luces a toda velocidad. Bastante corto pero interesante. Si te gustan los juegos de acción en primera persona este seguramente te guste, aunque te quedarás con las ganas de jugar más niveles.

Overboard — 7

Fantástico y divertidísimo juego totalmente original. Dificultad muy progresiva y desarrollo clásico en el que entre fase y fase hay un jefe final. Tendrás que manejar un pequeño barco pirata con el que atacar los puertos para saquearlos. Habrá muchos peligros, bombas y barcos enemigos que te harán la vida imposible. Un juego muy bueno y fácil de manejar, te gustará.

Point Blank — 9.2

El juego consiste en un montón de pruebas de salón de tiro en las que tendrás que demostrar tu puntería. Dispone de un modo de dos jugadores o por equipos en los que solo quedará el mejor. Otro modo es el de rol en el que tendrás que avanzar por la aventura a tiro limpio. Si tienes una G-Con 45 y quieres sacarle más partido cómprate este juego, pasarás horas y horas de risas y buenos ratos solo o con tus amigos. Realmente un título muy recomendable.



Point Blank 2

8,7

En esta segunda parte se han incluido mas opciones de juego que en la anterior y muchas mas pruebas nuevas y divertidas. En la selección del modo de juego aparece un castillo en el que encontramos Party Mode, Training Mode, Theme Park Mode y Point Blank Castle. Estamos seguros que Point Blank 2 posiblemente sea el juego mas divertido para gente de todas las edades, hayan o no jugado alguna vez a la Playstation. ¿Tienes una GunCon?, pues píllatelo.

Rampage 2: Universal Tour

6,6

Bastante entretenido pero puede acabar aburriendo debido a que es muy repetitivo, a pesar de todo los incentivos de rescatar a los demás monstruos y el viaje al planeta alienígena son buenas razones como para terminárselo. En cualquier caso os recomendamos que si tenéis un amigo para jugar en modo dos jugadores aprovechéis este verano y juguéis juntos pues es mucho más entretenido.

Time Crisis (Platinum)

8

La conversión de la recreativa de Namco. Poco se puede decir más de este estupendo título, tendrás que disparar, disparar y disparar de nuevo. Gráficos muy decentes que consiguen meter una recreativa en tu salón. No subas mucho el volumen o tus vecinos creerán que hay disparos de verdad. Cómpratelo, es una pasada.

Retroforce

7,4

Psygnosis apuesta por la acción rápida y desenfrenada en un Shoot'em up de scroll vertical que no termina de enganchar debido principalmente a su lento desarrollo. Te gustara si eres un amante del género con muchas ganas de pasar un buen rato delante de la consola. Interesante, pero nada definitivo.

Misiones Aéreas y Espaciales

Air Combat

8

La primera parte de Ace Combat que aquí recibió otro nombre. Muy bueno y para algunos mejor que la segunda parte. Los gráficos están un poco desfasados pero su alta jugabilidad hace de este juego una de las obras maestras de este apartado.



Ace Combat 2

9,5

Namco cuando decide ponerse manos a la obra para crear un simulador aéreo no escatima en recursos, por esta razón podemos asegurar que es el simulador aéreo más divertido y completo del mercado. Un título imprescindible para los amantes de los altos vuelos.

Colony Wars

7

La primera aventura espacial en 3D un poco seria. Aquí no se trata sólo de destruir navecitas y ya está, tendrás que ir cumpliendo las misiones que te vayan encomendando una por una y tener cuidado de proteger a tus aliados o el desarrollo del juego cambiará por completo. Muy bueno aunque superado por su continuación.

Colony Wars: Vengeance

9,4

El espectáculo más grandioso de luces, colores, sonido y explosiones que se puede ver en una Playstation. Sonido digital Dolby Surround e imágenes sin un solo fallo gráfico que te introducirán en una auténtica aventura de naves espaciales como nunca habías visto. El desarrollo del juego dependerá del resultado que consigas en las misiones con lo que podrás ver cientos de finales diferentes. Totalmente traducido y doblado al castellano es una maravilla para la vista y el oído que no puede faltar en tu colección.

Blast Radius

8,5

Es el aperitivo de Colony Wars Vengeance. Cuenta con la misma calidad de gráficos aunque el desarrollo del juego es mucho más el de un mata-mata. También es muy buen juego.

Forsaken

5

Un estupendo shoot-em-up en el que manejarás una especie de moto espacial a lo largo de cavernas, túneles etc. Manejarás cientos de armas espectaculares y tendrás que cumplir misiones tales como robar bancos, escapar de cazarrecompensas y mucho más. El control es un poco complicado y los gráficos fantásticos. Bastante bueno.

G Police (Platinum)

6

Eres un policía del futuro en un helicóptero del futuro y tu misión es proteger la Ciudad de las Cúpulas de los ataques de los terroristas que se han propuesto hacerse con el control de todo. Espectaculares gráficos y movimiento de las naves. Traducido y doblado al castellano. Una muy buena elección.

G-Police 2

7,7

Las pequeñas bandas organizadas que habían permanecido sepultadas bajo la sombra de Nanosoft han aprovechado el momento para armarse hasta los dientes con la ayuda de los cargamentos de repuesto que están recibiendo los marines y los agentes de G-Police. Hay que volver a la guerra, una guerra que búsqueda la paz. Está claro, todas las guerras son una paradoja.

Perfecto para los que les gustó la trama de G-Police pero que buscaban "algo más". Si estás preparado para cruzar las calles con helicóptero, coche, o robot armado píllate este juego y después nos cuentas.

RC Stunt Copter

9

Por fin podrás meter en tu casa un helicóptero de radio control, sin los inconvenientes de tener que gastar dinero en gasolina o necesitar un campo abierto para practicar.

El mejor simulador de helicópteros de radio control del mundo (y el único). Muy divertido, adictivo y con altas dosis de entretenimiento. No te lo pierdas o te arrepentirás.

Se necesita practicar con el mando para dominar los dos sticks analógicos del Dual Shock.

Soviet Strike (Platinum)

7

La saga Strike, famosa ya desde los tiempos de Megadrive, aterriza en Playstation con toda su jugabilidad y con los gráficos muy mejorados. Básicamente tienes que ir cumpliendo misiones que te irán encargando desde el alto mando utilizando principalmente helicópteros y otros vehículos tales como tanques, lanchas etc. Muy entretenido, muy largo y, lo más importante, muy barato

Nuclear Strike

6

Prácticamente igual que el anterior, con nuevas misiones y manteniendo todas las virtudes del otro. Cualquiera de los dos es bueno, tú eliges.

Wing Over 2

6,7

Perfecta simulación de los aviones más bonitos, desde un aeroplano hasta un caza bombardero, aunque eso sí, tendrás que ganarte el sueldo y el carné de piloto experto a base de sudor. El control es bastante completo si se tiene en cuenta los escasos botones con los que contamos para manejar este juego. Perfecto para los amantes de los simuladores aéreos.

Musicales

Bust a Groove

7

Alucina, tienes que batirte con tu contrincante ¡a base de bailes!. Puede que te suene ridículo pero podemos asegurarte que es un juego divertido a más no poder con un montón de personajes de lo más estrafalarios al estilo Travolta. Una experiencia nueva, original y muy recomendable.

Spice World

0

Este es uno de esos juegos que manchan el buen nombre de la Playstation. Se trata de hacer coreografías de baile y vídeos musicales usando las canciones y las caricaturas de las intragables Spice Girls (aunque no hubiera hecho falta caricaturizarlas porque ellas mismas ya son caricaturas). No tiene ni más ni menos que eso. Lo hemos puesto en esta sección sólo para avisarte que no te acerques a menos de 300 metros de donde lo veas. ¡Por favor, como se pueden hacer horteradas como esta!

Music

9,5

Es una maravilla de posibilidades, es como tener un ordenador para hacer música dentro de tu Playstation. Un programa para componer tu propia música que cuenta con miles de sonidos, sampleos, ritmos y un sinfín de opciones que hacen que las posibilidades sean prácticamente infinitas. Podrás componer como un auténtico profesional de la música de baile y además es sencillísimo de manejar. Una compra obligada para los amantes de la música.

Parappa the Rapper

6

Uno de los juegos más originales que se han visto en nuestra consola. Basado en el clásico juego de observa y pulsa llamado Simón, tienes que ir repitiendo secuencias de pulsar botones al ritmo de la música para poder avanzar de fase. Aunque tiene unos gráficos de lo más simples acabarás por adorar a sus personajes. Muy indicado para los más pequeños.

Um Jammer Lammy

6,3

La pequeña Lammy es una criatura dulce y ávida a ayudar a los demás que tienen problemas, de esta forma, y sin comerlo ni beberlo, se irán metiendo en una serie de embrollos realmente curiosos que solo podrá resolver con su imaginación y sus grandes dotes musicales.

Muy ameno y divertido, os hará pasar un buen rato delante de vuestra consola. Se maneja muy fácilmente, no es necesario tener un Dual Shock para jugar.

NÚMERO 34 YA A LA VENTA



El mejor fútbol no funciona en tu consola



No importa el sistema de consola que utilices ... El mejor fútbol se juega con cartas. Sólo necesitas un amigo y pasión por el deporte rey. Además, cabe en tu bolsillo y no necesita pilas.

Fútbol a la Carta® es el juego de cartas coleccionables con el que ficharás tus futbolistas favoritos y construirás tu propio equipo.

Hay 363 cartas en juego ¡Coleccciónalas!



